PLAYSTATION 2 ■ XBOX ■ GAMECUBE ■ AJÁNDÉK CD-VEL!

# playtime!

PLAYTEST GC

## HOVA TŰNT MARIO?

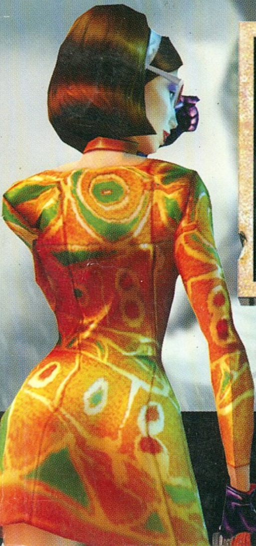
- kérdezheti szellemirtó bátyja a Luigi's Mansionben. A válasz: a rokonságot irtja a Super Smash Bros Melee-ben!

PLAYTEST PS2

## NO ONE LIVES FOREVER

Nagy fegyverek a kis hölgy kezében





## MEDAL OF HONOR FRONTLINE™

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

CONFERENCE MAY 21-23
EXPOSITION MAY 22-24
2002
LOS ANGELES CONVENTION CENTER

SMASH COURT TENNIS (PS2) • LMA MANAGER 2k2 (PS2) • GENMA ONIMUSHA (XBOX) • SHIFTERS (PS2) • ARMY MEN RTS (PS2) • TRANSWORLD SURF (PS2) • SIMPSONS ROAD RAGE (XBOX)

2002. július Ára: 996 Ft

A2 POSZTER: MEDAL OF HONOR ÉS FIREBLADE


NINTENDO
GAMECUBE™
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel: 23/337-196
PIKMIN™
Hadd végezzék a Pikminek a
piszkos munkát helyetted!
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

# SZIASZTOK!

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!




Amerikai tudósítóink jelentik, hogy szép "csendben" lezajlott az idei E3 is. Volt pár ezer játék, de egyébként semmi különös... Hm, elnézést: hazudtunk. (Hehe.) Minden eddiginél nagyobb show volt, minden eddiginél több játékkal, amelyek közül vagy 5-600 itt mutatkozott be először a közönségnek! Az eseményről egyébként az a meglátásunk, hogy valószínűleg direkt azért rendezik, hogy a szerencsétlen firkászokkal kitoljanak. Botor módon úgy gondoltuk, hogy megpróbálunk minden játékról írni, amiről érdemes tartjuk, de mivel a kiadó nem támogatta az elképzelésünket, hogy ezért az árért a Budapesti Egyéni Előfizetők Telefonkönyvének támasszunk konkurenciát, így kénytelenek voltunk a nagyobb kiadókra szűkíteni a kört. Ezzel sikerült is elérni, hogy a tervezett beszámoló már ne legyen hosszabb, mint a Barátok közt eddigi részeinek összesített forgatókönyve, szóval azokon belül is szelektálnunk kellett. Mivel az is egyszerűen szörnyűség, hogy csak egy-vagy két bélyeg méretű képet tudunk egy-egy játékból mutatni, kínunkban azt találtuk ki, hogy összeütünk egy CD-t az E3 cuccokból (valahol itt kell lennie). Sajnos olyan megoldást nem találtunk, amellyel PS2-n és/vagy Xboxon is le tudtuk volna játszatni, így kénytelenek voltunk PC-s HTML-formátumban felpakolgatni párezer képet a játékokból (akad azért egy-kettő a kiállításon készített fotókból is, különös tekintettel a lányokra). Van néhány videó és trailer is rajta, az utolsó négy hangminőségéért már most elnézést kérünk (a kameránk mikrofonja nem bírt a dübörgő decibelekkel). Igen jó lenne, ha megírnátok, hogy tetszett a CD, mert ilyet esetleg a máskor is tudnánk csinálni. (Anyázni viszont nem kell, ha valaki nem tudná lejátszani. A CD - ha PC-s is - ajándék, amit azért csináltunk, hogy jól kezdődjön a nyaratok. Lehet egyébként a strandon dobókorongozni vele, és gyakorló nindzsák is találhatnak egy-két mókás alkalmazási módot.)

Az viszont meg botrány, hogy az argentinok kiestek a vb csoportmeccseiről! Elkeseredésünkben nem is énekeljük el a szokásos refrént (úgyis tudja mindenki), inkább valami sirató-szerűséget fogunk intonálni. (Na jó, mégsem.)





## PLAYTEST



Smash Court Tennis



Shifters



Army Men RTS







## 62 LUIGI'S MANSION



## 68 NOONE LIVES FOREVER



## 66 SUPER SMASH BROS.

## PLAYTIPP
**88 LUIGI'S MANSION**

Mario elveszett, és olasz vízvezetékszerelők nélkül nem teljes többé a videójátékok világa. Vári Luigi tehát útrakel, hogy egy elmés szellemszippantó segítségével megtalálja a kisértetekkel teli házban...



## PLAYNEWS



## PLAYTEST



## HÁTSÓ FERTÁLY

# MEGINT MÁJUS – MEGINT E3!

Idén nyolcadik alkalommal rendezte meg az IDSA (Interactive Digital Software Association) a világ legnagyobb szórakoztató elektronikai showját a Los Angeles-i Convention Centerben. A szervezetet még 1994-ben hozták létre, akkoriban még elsősorban érdekvédelmi (egész pontosan: szoftver-kalózkodás elleni), illetve piackutatási célzattal a világ legnagyobb kiadói, de hamarosan a legfontosabb feladatává az E3 szervezése és lebonyolítása lépett elő. Az IDSA tavalyi 19 tagja idén 26-ra gyarapodott, és jelen pillanatban a tagok tartják kezükben a világ TELJES szoftverforgalmának mintegy 80-85%-át, olyan kis háztáji jellegű vállalkozásokkal az élen, mint a Sony, a Microsoft, a Nintendo vagy az Electronic Arts.



Aha, úgy tűnik, az lesz a tetthely!

Az elektronikus szórakoztatáshoz kapcsolódó regionális kiállítások mostanság csendes agóniában leledzenek: a tavaszi Tokyo Game Showt a szervezők az „érdeklődés hiányára" hivatkozva lemondták, és a jövőben csak ősszel rendezik meg; a londoni ECTS pedig olyan megdöbbentő eszközökkel próbálja elejét venni csendes kipusztulásának, mint hogy megpróbálják teljesen nyitottá tenni a kiállítást, azaz nem csak a szakma és az iparághoz kapcsolódó média képviselői nyernének bebocsátást, hanem a szomszéd vidámparkból átruccanó nagyik, a felügyeletükre bízott ifjú siserehaddal. (Az lesz csak a szép baleset!) Ezzel szemben az E3 2002 hozta a szokásos formáját a minden korábbi felülmúló méretekkel, látványosságokkal, zajjal, miegymással. Az egyetlen pont, ahol nem sikerült tavalyi önmagát felülmúlnia, az a látogatók száma volt: idén néhány ezerrel kevesebb látogató volt, mint tavaly, ami elsősorban Oszama bin Laden szeptember 11-i kis World Trade Center-magánszámának volt köszönhető, ami után jenkik elég rendesen megszigorították a beutazási rendszabályaikat. (Egyébként épp az E3 utáni hétfőre szerveztek egy Memorial Dayt az áldozatok emlékére. Mivel a CNN felröppentette a hírt, hogy pont ezen a napon újabb támadás várható a bin Laden-pereputty részéről, az egész város – és az E3 – tele volt rendőrrel, továbbá a kiállításra is csak a kézipoggyász átvizsgálása után juthatott be a látogató. A taktikus magyar persze már a megnyitó előtti napon feltérképezte a helyzetet, és mivel az előcsarnokokban megint ingyen volt az óriás Xbox-reklámszatyi, már eleve zsebre dugott kézzel érkezett, és mosolyogva integetett a motozásra sorban álló, ezernyi megszeppent japánnak...)




Amatőr látogató sorban áll a főbejáratnál – a rutinos a parkoló felől érkezik

Idén körülbelül 60 ezer négyzetméternyi nettó kiállítási területen négyszáznál is több kiállító mutatta be mintegy két és félezer termékét, amelyből több mint egyharmada itt debütált a szakmai közönség előtt. Lassan ugyanis az is egyfajta hagyománnyá válik, hogy majd' az összes kiadó az E3 idejére időzíti az összes fontosabb stratégiai bejelentését, jobbára itt láthatók először a karácsonyi piacra tervezett újdonságok – szóval ha történik valami ebben az iparágban, akkor az jobbára itt történik. (A témába vágó online magazinok hírszerkesztőivel például nem szívesen cserélnék a tavaszi szezonjukban: márciusban és áprilisban kínjukban talán már egy új Army Menről is írnának, aztán egyszerre három nap alatt a nyakukba esik úgy fél év alatt megemészthető hír...)

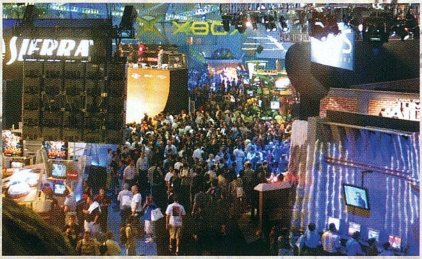


Mint a faliszőnyeg is mutatja, a szabványnagyik is aktív résztvevői a Sony-közösségnek

A rendezvény megint „business only" volt (18 év alatti személyeket eleve be sem engedtek a kiállítás területére), de a kiállítás célja még mindig a termékek minél hatékonyabb reprezentálása, nem pedig minden áron történő azonnali értékesítése volt – a



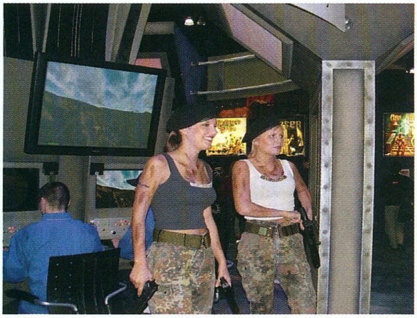
Egynegyed rész az Electronic Arts „standjából"



Hát tömeg az most is volt!

kiállítóknak még mindig tilos volt bármilyen termék árusítása! Természetesen egy olyan, liberalizmusáról híres országban, mint az Egyesült Államok (na persze...), ez még nem lehet elég a lehetséges látogatók kezelhető szinten való tartására, így tehát a regisztrált látogatók belépőinek árát megint olyan fekvésben szabták meg, hogy azért az egy átlag kaliforniai zsebnek is egy kicsit húzós legyen: 250–400 dollár között, a tavalyinál egy ötvenessel drágábban. (Összehasonlításképpen: egy gallon – kábé 3.7 liter – benzin ára másfél dollár körül van.) Így mindössze „csak" 60-70 ezer látogatóval kellett számolni, ami azért még mindig meglehetős tömeg – részemről esetleg ezt még tovább tudtam volna csökkenteni, mondjuk azzal a módszerrel, ha a médiában dolgozó, regisztrált látogatók számára sem lett volna ingyenes a belépő (kivéve persze a gyevi bírót és engem!)...

A 250 dolláros jeggyel rendelkező pórnép kizárólag a nyílt standokig juthatott, ha valaki kiváncsi volt a konferenciaprogramokra vagy kerekasztal-beszélgetésekre is, akkor kénytelen volt a legdrágább jegybe befektetni. Csalódás viszont nem érte: ezek szakmai színvonaláról eleve gondoskodott, hogy egy-egy adott témát nemritkán négy-öt házigazda képviselt, akik egyben szakterületük legnagyobb nevei is voltak. A sikeres japán, amerikai és európai design közötti különbségekről például Will Wright (Maxis; The Sims, Sim City), Peter Molyneux (Lionhead Studios; Dungeon Keeper, Black and White), Bruce Shelley (Ensemble Studios; Age of Empires) és Yu Suzuki (Sega/AM2; Shenmue) fejtette ki gondolatait.



Ez valami PC-s cuccnak tűnik, de egyszerre két nyomós okot is látok, hogy itt megálljunk!

Az E3 azért elsősorban mégiscsak egy óriási show, ahol az üzletág és legnagyobb óriásai ünneplik önmagukat – és ha mást nem is, hát showt csinálni aztán tudnak a jenkik! Márpedig ünneplésre minden okuk megvan: az interaktív szórakoztatóipar messze a legdinamikusabban fejlődő üzletág az egész világon, a filmipar után a második legjövedelmezőbb azon tevékenységek között, amelyet nem üldöz hivatalból az FBI. A 2001-es üzleti évben 8.3 milliárd dollárt hozott a konyhára, de a gazdasági elemzők azt jósolják, hogy ez 2005-re meghaladhatja a 25 milliárdot is, és ezzel átlép a mozin. Ezt egyébként mi sem jelzi jobban előre, minthogy az IDSA adatai szerint jelenleg az amerikaiak több mint egyharmada tölti szabad idejét valamilyen interaktív szórakozási formával, míg mozival vagy videózással ennek csak a fele.

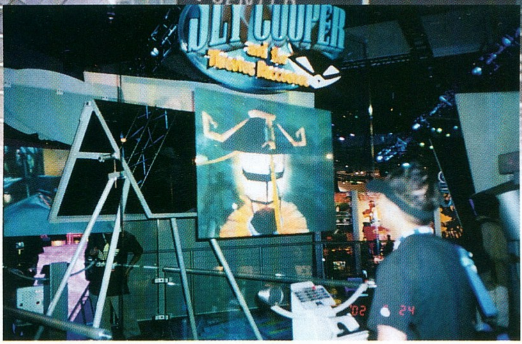
Szóval ott volt mindenki, aki csak számít ebben az üzletben, legtöbbjük ráadásul a szokott helyén (egyedül a Microsoft Xbox költözött a tavalyinál is nagyobb standra). Amikor egy ilyen show zajlik, az a szó szoros értelmében értendő, ugyanis a kiállítók szemlátomást (vagy hanghallomást, amennyiben létezik ilyen magyar szó) a látogatók magukhoz csalogatása elsődleges eszközének tekintik a hangerőt. Ebben a vetélkedőben igen jól szerepelt a legnagyobb csarnok főbejáratával szemben települt Electronic Arts, ahol egy olyan 5*10 méteres óriás kivetítő, és persze a hozzá tartozó hangszerkótornyok foglalták el a központi helyet. Ezen folyamatosan mentek a tengernyi EA-játék trailerei is, és itt volt látható először a Gyűrűk Ura 2. részének bemutatója (a helyi mozik csak a kiállítás után kezdték játszani), szépen összevágva a belőle készülő EA-játék előzetesével. (Meg a Matrix 2 is, habár ebben a játékból semmit, a filmből pedig maximum annyi vágást lehetett látni, ami talán még az elsőből maradt meg.) A legtöbb felvonultatott decibelért járó Repedt Dobhártya-díjat azonban kétségkívül a Midway vitte el, amely



Oké, lányok – a kezetekből még a halált is...!



Tájkép a Sony tetejéről




■ Vajon hogy tettek bele két tévét a Sonyék egy üveglapba?

komplett koncerteket szervezett a standján azon együtteseknek, amelyek közreműködtek valamely játékuk zeneanyagában. Náluk a decibelek rögtön el is fújták az odacsalogatott látogatókat, szóval azonnal helyet is csináltak az újonnan érkezőknek. Remélem, jövőre valaki elhozza a Rammsteint is, mert az már tényleg a show netovábbja lenne, ha nemcsak megsüketítenék az érdeklődőket, hanem egyből fel is gyújtanák őket, ami ugyebár jó szokásuk…

A kettes számú szokásos csalogató-módszer a különféle kisebb-nagyobb repitárgyakhoz (helyi gyűjtőnevükön: „expo-junk") kapcsolódik. Ezek néha pihent agyúságuk folytán fábrisanyi Dizájn-centerébe kívánkoznak, de jobbára a giccs műfaj egyetemes világörökségéhez tartoztak. A tömegtermékek (műanyag szirszar, villogó Xbox bigyó, fejre szerelhető Shrek-fül, t-shirt stb.) ezreinek beszerzéséhez egyszerűbb feladatokat szükségeltetett végrehajtani (például magasabbra ugrani, mint húsz kétméteres néger, netán játszani egy játékkal), a nagyobb darabok zsákmányolásához azonban már kereskedelmi csatornák műsorába kívánkozó vetélkedőkbe is lehetett bonyolódni. A Logitechnél például úgy ötpercenként új gazdára talált valamilyen hardver vagy kontroller az ABBA-kareoke és a 'Ki sikolt hangosabban?'-verseny győztesének személyében. Részemről egy piros Infogrames-póló közepesen boldog tulajdonosa vagyok (habár jobb' szeretem volna feketét, vagy még sokkal inkább a piros hajú lányt, akitől kaptam!), mert az úgy százfőnyi összeverődött tömegből egyedül én tudtam a helyes választ arra a kérdésre, hogy „Hol él Taz, a tasmán ördög?". Lám-lám, mégsem tanultam hiába…!

Aztán mindezek tetejébe még ott voltak persze a lányok – mert természetesen az ember most sem mehetett el egy olyan stand mellett, hogy ne ugrott volna rögtön elé (jobb esetben a nyakába) egy-egy hercegnőnek, vámpírlánynak, rendőrnéninek, komandósnak, fantasy dominának vagy egyszerűen csak tangás bícsbébinek maszkírozott leányzó – hát legalábbis egy fotó erejéig. Ebben a tekintetben is roppant magas „szakmai" színvonalról kell beszámolnom – legalábbis én nem nagyon láttam hostesst vagy modellt kilencvenes mellbőség alatt. Idén tehát nem rendeztük meg újra a „Melyik standon volt a legjobb nő?"-szavazást a PC Gurusokkal, megegyeztünk inkább abban, hogy általános döntetlent hirdetünk; aranygóllal – azaz a mennyiséggel – nyerhet a Nintendo. (Hm, azt hiszem egy kicsit elkalandoztam a tárgytól.) Mindenesetre a modellek esetében látszott igazán, hogy egy E3 alkalmával még a kis kiadóknak sem nagyon számít a pénz: például a Kentia Hall (ide volt bezsúfolva öt négyzetméteres standokra vagy háromszáz kiállító a 'futottak még'-kategóriából) egy eldugott sarkában a márciusi Playboy playmate-je, Tina Cukiszöszi (bocs, nem értettem a nevét, azt az oldalt meg gonosz emberek egy ideje lelőtték, ahonnan az aktuális Playboyt szoktam letölteni) dedikálta a Playboy's Jigsaw Puzzle és a Babes of Summer c. „multimédia CD-ROM"-jait (nem nehéz kitalálni, mit tartalmazhattak), akkor pedig már tényleg nekiálltam csuklani, amikor megjelent a THQ – egyébiránt rém gyenge – Battle Bots című PS2-játékának háziasszonya, bizonyos Carmen Electra…

Egyetlen cég volt csak, amelyik nem élt a fentebb említett ócska hatásvadász módszerek egyikével sem, és a többiekhez képest szinte úgy festett, mint egy külvárosi matrózlebujba keveredett angol főrang – nevezetesen a Sony. Itt viszonylagos csend honolt, legalábbis a többiekhez képest annak hatott, hogy csak a 70 centis sztereó tévéken futó játékok üvöltöttek maximum hangerőn. Valahogy sikerült a standjukon (bár esetükben talán találóbb lenne a 'futballpálya' megnevezés – és aktuálisabb is!) ezekből olyan 100-150 darabot viszonylag szellősen felállítani, ahol tömegnyomortól mentesen lehetett a third party (független) cégek megfelelő minőségűnek ítélt PS2-játékait kipróbálni, a központi részen emelt kétszintes épületben pedig egyenesen egy



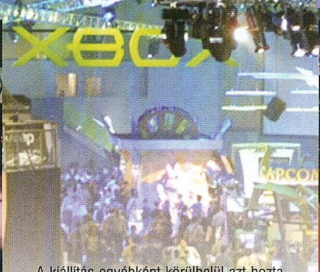
■ A technika csodája: az 500 dolcsis robot, ami ágyba hozza a sört foci VB idején! Nem nősülünk!

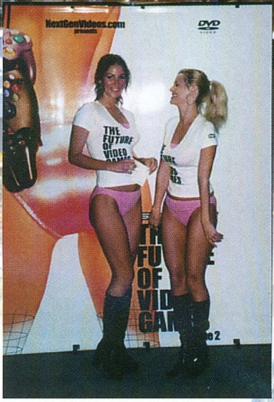



■ Ez úgy lett volna igazán nagy show, ha tényleg így jönnek ki az E3-ról a Stuntman fejlesztői!



Így néz ki egy Playboy-nyuszi, ha nem Stephen Wayda fotózza





A videójátékok jövőjét határozottan rózsaszínben látom

fotelben heverve játszhatott saját fejlesztéseikkel a kissé megdöbbent látogató. Utóbbiakat nemritkán maguk a fejlesztők vagy a béta-tesztelők mutatták be, de a független cégek játékai mellett is mindig ott állt egy-két tökéletesen felkészített Sony-legény vagy leány, aki azonnal kapásból válaszolt az odatévedő játékos bárminemű kérdésére, függetlenül attól, hogy az a „mi ez-mit kell csinálni-hány pálya van-miért haltam meg-hány poligonmit lehet még szétverni?", vagy a kissé póriasabb „nem tudod, hol lehet ingyen sört és/vagy pólót szerezni?"-témakörben hangzott-e el. Ha pedig a rájuk bízott játékkal véletlenül éppen nem játszott senki, akkor ők kezdték el azonal nyüstölni, hogy mielőbb újabb érdeklődőket csaljanak a képernyő elé, akiknek majd újra válaszolhatnak azokra a kérdésekre, amelyeket az előzők tettek fel... Egyébként ez szinte megint kivétel nélkül jellemző volt az összes többi kiállítóra is: megint nem hallottuk egyetlen standnál sem azt a kifejezést, hogy „nem tudom" (egyedül Grath elégedetlenkedett az Eidos Legaia2-csapatával, de ő szerintem gyárilag olyan, hogy valami bajának kell lennie). Azon ritka esetekben, amikor a játékot bemutató ügyeletes véletlenül nem tudott volna azonnal válaszolni egy különösen hülye kérdésre, egy percen belül megjelent az egyik fejlesztővel vagy teszterrel, aki az első bytetól az utolsóig ismerte az adott játékot, és miután szent áhítattal végigmérte az ügyfelet, megadta a kívánt választ. Az eszmecsere csak néhány extrém esetben volt problémás, nevezetesen akkor, amikor a Ubisoftnál francia hordák bukkantak elő valami pokoli bugyorból, és földönkívüli nyelvükön próbálkoztak megismertetni bennünket Möszijő Raymannel. (Mutogatással és nemzetközi szavakkal ismételgetésével azért itt is gyorsan célt lehetett érni: például ha azt mondtam, hogy Napóleon és az ujjaimmal hetet mutattam, akkor azonnal tudták, hogy Rayman után a legjobb konyakjukkal akarok ismerkedni...)

A kiállítás egyébként körülbelül azt hozta, amire előzetesen számítani lehetett, leszámítva azt, hogy a játékpiacra döntő befolyással bíró kiadók (vagy mondhatjuk úgy is: az E3-at rendező IDSA tagjai) sokkal több PC-s játékot mutattak be, mint tavaly. Talán újra felfedezték volna a PC-t, mint játékplatformot? Nem igazán, márcsak azon egyszerű alapon sem, hogy hasonló költségű fejlesztéseknél konzolokon átlagban nyolc-tízszer akkora eladásokat lehet produkálni, mint PC-n, és ezt a statisztikát nem tudja megváltoztatni a The Sims, a Warcraft vagy a Diablo sem. Sokkal inkább arról van szó, hogy az alapvetően PC-alapú Xboxra készült fejlesztéseket nem különösebben nehéz (és pláne nem költséges!) átportolni PC-re – tehát a gyakorlatban pontosan az ellenkezője látszik megvalósul-



Az Xboxnak még egy Jedi-lovagja is van a talonban

ni annak a félelemnek, amikor a konzolos játékosok az Xbox megjelenése előtt attól tartottak, hogy lebutított PC-játékokat fognak viszontlátni a Microsoft konzolján! A jövő jelenleg úgy fest, hogy a 'PC-only' címkével ellátott játékok szép lassan a 18 év felettiek szórakozásává válnak: egyrészt ők igénylik azokat a komplexebb gondolkodást igénylő játékokat, amelyeket a különféle real-time stratégiák elégítenek ki, továbbá ők tudják megfizetni azokat a csúcskategóriás PC-ket, amely élvezhetően képes futtatni a szimulátorok és az FPS-ek utolsó generációba tartozó darabjait. (Ezek a játékkategóriák egyébként is eleve alkalmatlanok konzolra való portolásra, ahol ugyebár abszolút nem divat kiegészítőket – úgymint egér vagy billentyűzet – vásárolgatni a géphez.)

Az üzletág mintegy 80-85%-át uraló konzolok piacán három óriás bokszol a minél nagyobb szelet tortáért. (Pontosabban csak ketten bokszolnak, egy meg röhög a háttérben.) A tavalyi E3 legnagyobb szenzációja a Microsoft Xbox és a Nintendo GameCube bemutatkozása volt. A Nintendo a Gamecube kapcsán felvázolt stratégiájával már eleve jelezte, hogy ő nem kíván a többiekkel konkurálni sem árban, sem szolgáltatásokban – köszöni szépen, ő remekül meglesz a hihetetlenül népszerű saját licenceivel, meg egyéb-



Szieszta a DoA-lányoknál




ként is gyakorlatilag monopolhelyzetben vannak a nemritkán 5-6 milliós eladásokat produkáló mobil konzolok (Gameboy Color és Advance) piacán. A Star Warst leszámítva tulajdonképpen a mai napig semmi különösebb erőfeszítést nem tettek, hogy saját licenceiken kívül valami újra, exkluzívra tegyenek szert, arról már nem is beszélve, hogy képesek voltak a hardvert hat (!) játékkal megjelentetni. Ugyan a hardverhiányokat külső cégek azóta már pótolták, és Yamauchi-szan is áldását adta rá, hogy a Sega átportolja GameCube-ra Phantasy Star című online szerepjátékát, és saját szerverein keresztül működtesse. Apropó, Yamauchi: a mókás vén tróger (izé... elnézést: a Nintendo tiszteletre méltó elnöke) leköszönt posztjáról, és valami egyéb státuszt kreáltak neki. Ugyan az utóbbi pár évben tett nyers, néha pedig egyenesen botrányos nyilatkozatain néha egy világ döbbent meg, életútja mindenképpen megérdemli, hogy megemeljük a kalapunkat előtte. Már akkor a Nintendo elnöke volt, amikor a cég az ötvenes években játékkártyákkal foglalkozott (még élt Sztálin!) – hosszú pályája végén pedig az üzletág egyik legszilárdabb gazdasági alapokon nyugvó világbirodalmát hagyja az utódjára. (Taps.) A Nintendo persze nélküle is járja a saját útját – és lehet, hogy igaza is van, mert látván a viszonylag jó japán eladásokat, a legnagyobb független kiadók (Electronic Arts, Infogrames, Konami, Capcom) kezdték el keresni a Nintendo kegyeit, nemcsak hogy sikeres sorozataikat (pl. EA Sports, Resident Evil) átportolhassák a gépre, hanem egyenesen GC-exkluzívokkal álljanak elő az idei E3-ra. A Nintendo E3-szlogenje a „The Nintendo difference" volt – úgy látszik, a csökönyösség mostanában kifizetődő üzleti stratégia...



■ Ty, a barátságos tasmán tigris

Az óriási csinnadrattával beharangozott Xbox viszont egyenesen a Sony tortáját célozta meg. Nyilván mindenki ismeri a legendát, hogy amikor az Xbox tervezőmérnökei megkérdezik Bill Gatest, mégis mit óhajt, Billy boy letörli az arcáról a tortát, eléjük tesz egy PS2-t, és azt kéri tőlük, hogy szorozzák meg kettővel a hardver összes technikai paraméterét, aztán tegyenek még hozzá valami kütyüt. A gép elméleti paramétereit tekintve ez tulajdonképpen meg is valósult, a plusz szolgáltatások pedig a beépített vinyóban és modemben nyilvánultak meg. Az Xbox azonban egyelőre nem váltotta be teljes mértékben a hozzá fűzött reményeket. Jelentősebb eladásokat csak hazai pályán, az USA-ban ért el (kb. 4 millió eladott példány), Japánban (kb. 0.5 millió) és Európában (kb. 1 millió) elég gyengécskén muzsikál. Ezzel viszont már túllépte a bűvös ötmilliós határt (a Sega a Dreamcast-projekt kapcsán ennyiben határozta meg azt a minimális eladott mennyiséget, amellyel meg tud maradni a konzolpiacon, mint hardvergyártó – nem érték el soha!), ami az előrejelzések szerint az év végére a duplájára növekedhet. Ezzel szemben a másfél évnyi előnnyel induló Sony a március 31-én záruló üzleti évének végén jelentette, hogy az évben több mint 18 millió PS2-t szállított a boltokba (jelenleg már bőven túl vannak a 30 millión). A számok (és az üzleti előrejelzések) egyelőre tehát azt mutatják, hogy ezt a konzolháborút (is) a Sony fogja megnyerni, habár semmiképpen nem kiütéssel, mint a Sega elleni utolsó(ka)t. 2004-re pedig piacon lesz az PS3 és az Xbox2, tehát kezdődik minden újra előre...

Visszatérve a mába: néhány hangzatos nyilatkozat után (Sony: „Az Xbox semmilyen módon nem veszélyezteti a PS2-piacát, a játékok gyenge minőségűek és lassúak." Microsoft (az amerikainál jóval drágábbra tervezett európai bevezető ár kapcsán): "A vásárlóknak meg kell fizetniük azt a jóval magasabb színvonalú játékélményt, amit az Xbox nyújt.") bokszolóink azonnal remek árháborúba is kezdtek, ami hovatovább oda torkollott, hogy mostanra a GameCube árkategóriájában kapható mindkét konzol, és a bennfentesek úgy saccolják, hogy jelenleg a Sony és a Microsoft is kábé 120 dollárt fizet RÁ minden egyes eladott gépére. (Az Xbox egyébként egyedül az USA-ban volt képes tartani egy ideig az induló árát, amit egyébként éppen az E3 hetében vittek le 199 dollárra.)

Mivel az árat már nincs hova csökkenteniük, így tehát a felek egyéb frontokra koncentrálnak. A Sony igyekszik biztosítani a már megszerzett pozícióit (csak egy párat említve: a Squaresoft tulajdonrész vásárlással gyakorlatilag a Sony-birodalom részévé vált; a következő Tomb Raider konzolon kizárólag PS2-exkluzív lesz; a Sony az óriási siker láttán cakumpakk megvette az egész Grand Theft Auto-franchise-t stb.), míg a Microsoft megpróbál újakat szerezni, amihez kiváló hátországot biztosítanak az egykoron PC-platformon dolgozó ászok (például tavaly remek reklám volt a még meg sem jelent



■ Taz roppantul szereti, ha fotózzák




■ Kopp-kopp! Itt lakik Frodo, vagy az Electronic Artsnál?







■ ...és most akkor elnyerem a piros hajú lány pólóját!

gépnek, hogy a Black and White után Peter Molyneux Xboxra kezdte el fejleszteni következő játékát, a Project Egot).

Egy másik frontvonal az online-biznisz, ahol a Microsoft kétségtelenül óriási előnyben van (mint ismeretes, mindkét platformon csakis a gyártó által üzemeltetett szervereken van lehetőség online-játékra), amit egyébként ők is nagyon jól tudnak (tipikus Microsoft-nyilatkozat: "Gyakorlatilag az összes Xbox-játék 'online-ready'.") Viszont a Sonynak is van egy-két aduja a zsebében: például okáért itt van az Everquest (egy új világ, önálló szervereken, ahol nem fogják összeereszteni a PS2-tulajokat a PC-sek millióival), bizonyos Final Fantasy XI az RPG-rajongóknak, vagy a SOCOM US Navy Seals és Hardware az akcióhősöknek. Merőben más a két cég által követett online-üzletpolitika is, amelyet egy harmadik, mindkét félnek dolgozó cég (Sega) egyik vezetője szellemesen így fogalmazott meg: „A Microsoft és a Sony online-stratégiája között alapvető különbség van. A Microsoft azt mondja: itt van a toolkit, itt van a környezet, itt van az interface és persze itt van a legfontosabb – a kassza! Ezzel szemben a Sony: itt van egy hardver, amit megvehettek, ha fejleszteni akarjátok a rendszereteket, és kihasználhatjátok az előnyeit, ha passzol bele."

Az E3-on úgy 100-150 Xbox-játék volt kiállítva – PS2-re körülbelül négy-ötször enynyi. Azon teljesen felesleges elmélkedni, hogy melyik konzolra voltak jobb játékok, hiszen – már csak a mennyiségből adódóan is – mindkettőre egyaránt voltak remek alkotások, és persze olyanok is, amelyek fejlesztőinek ügyében talán a Hágai Nemzetközi Bíróság lenne az illetékes fórum. Az kétségtelen tény, hogy az Xbox-játékokban az erősebb hardver által elérhető vizuális effektek valamennyivel látványosabb megjelenést tettek lehetővé, de mivel még hasonló kategóriában is bőven akadt erre ellenpélda (a PS2-es Need for Speed: Hot Pursuit 2 például messze jobban nézett ki és jóval élvezetesebb volt, mint mondjuk az Xboxra készülő, hasonlóan nemes hagyományokra épülő Sega GT 2002), a képernyőkön inkább a játékok fejlesztésébe belefektetett energiát láthattuk viszont. A puszta technikai paraméterek egyébként sem érnek sokat, ha azt nem értő kezek használják játékkészítésre. Grathtel közös véleményünk, hogy ha ebből a játékhegyből a legjobb JÁTÉKOT kellene kiválasztanunk, akkor az bizony a Mario Party 4 lenne GameCube-ra (amit akár Nintendo 64-re is nyugodtan megcsinálhattak volna), a leghangulatosabb pedig a Medal of Honor Frontline, amitől nemsokára Vári Zoli fonogatja a haját valahol az E3 hírek után.

Mindent összevetve, az idei E3 is hozta azt a formát, amit vártunk tőle: minden eddiginél nagyobb felhájtást és minden eddiginél nagyobb játékdömpinget. A dömpingből adódóan a nagy örömbe azért egy kis üröm is vegyült: akinek az elmúlt szezonban tetszett valamelyik játék, az biztos, hogy az ideiben is megtalálja az aktuális kis kedvencét – sőt, abból rögtön ötöt is egyszerre! Tavaly a cel-shading technika volt az új sztár (idén szinte már minden negyedik-ötödik játék használja), idén pedig elkezdtek feltünedezni a Max Payne-ben látott időlassítóus effektek. Ez a szórakoztató üzletág is már régen nagykorúvá vált, és ugyanúgy éli az életét, mint a filmvagy a zeneipar. Túl sok pénz forog benne, és a nagy kiadók sokkal jobban szeretnek a biztosra menni, mint kockáztatni: inkább csinálnak tíz játékot a korábbiakban (másoknál) már bevált, sikeres receptek alapján, minthogy megpróbáljanak új utakat keresni. (Ha a tízből egy siker lesz, akkor az már bőven fedezi a másik kilenc veszteségét is, ugyebár.) Ez pedig magával hozza azt az enyhén paranoid érzést, hogy az ember minden kiadó pultjánál ugyanazzal a játékkal játszik. Az egész kiállítás legkreatívabb ötletét a bejáratnál láttuk, ahol egy belépővel rendelkező srác a csomagokat ellenőrző biztonsági őrök elé szórta a hátizsákja tartalmát, és míg azok segítettek neki összeszedni a cuccot, addig két haverja belóghatott mögöttük. Persze az is lehet, hogy az a világ rendje, hogy a játékok olyan egyformává váljanak, mint két hamburger. Adja isten, hogy tévedjek, és nem látom a fától az erdőt...

***

Most pedig készüljetek fel a legrosszabbra, mert innen hosszú oldalakon keresztül az E3-on látott játékokkal fogunk fárasztani benneteket. Mivel jónéhánnyal már találkozhattatok híreinkben, most kivételesen nem a fontosabb adatokra helyezzük a hangsúlyt, hanem azt, hogy hogyan festettek testközelből, és milyen volt velük játszani. Azt szeretnénk előre hangsúlyozni, hogy a kiállított játékok legtöbbje 40-80%-os készültségben volt, és várhatóan karácsony előtt vagy a jövő év első felében tervezik megjelentetni őket. Készítőiknek tehát még bőven van idejük fejleszteni rajtuk (vagy tán rontani, mert már arra is volt bőven precedens). Ha esetleg néhánynál kicsit szkeptikusabb hangvételt vettünk volna (illetve a játékképek pozitívabban festenek, mint a mi kis mondókánk), az talán azért is lehet, mert benyomásainkat egy félkész termékről szereztük. Egyes játékokkal a konzolok logoival jelöltük, hogy milyen platformokon fognak megjelenni, de kéretik fenntartásokkal viseltetni a megjelenési időpontokkal kapcsolatban, mert ez inkább a cégek által május végén megadott vágyat jelöl – ami aztán vagy teljesül, vagy nem.

Spot
spot@vogel.hu




■ Biztosak lehettek benne, hogy itt leszünk!

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

# SONY

A Sony roppant kellemes üzleti évet zárt tavaly. (Illetve március 31-én, mint az kapitalistáéknál szokásban van.) Már több mint 30 millió darab PS2-t szállítottak le az üzletekbe (ebből 18 milliót az elmúlt üzleti évben), szemben a kábé 5-5 millió Gamecube-bal és Xbox-szal, a következő turnusban pedig további 22-23 milliót terveznek. (Érdekesség: a PS2-üzlet adja a Sony TELJES nyereségének több mint 60%-át!) Mint azt a SCEA (Sony Computer Entertainment of America) elnöke a puszta számokból kiindulva büszkén kijelentette: „A konzolháborúnak vége. El sem kezdődött." Hát ez azért talán mégsem egészen így van, de a Sony kétségkívül a konzolpiacot döntően meghatározó erő, és az is marad még legalább két évig. A Sonynál lassan már hagyomány, hogy az E3 előtt egy nappal egy saját konferenciát is rendeznek Los Angelesben, az eltérő piac miatt külön az amerikai és külön az európai (SCEE) részlegeknek, ahol az E3 adta lehetőségeknél jóval részletesebben tudják bemutatni új játékaikat, illetve vázolhatják elképzeléseiket a következő évre vonatkozólag. (Ötletnek mondjuk nem rossz, így legalább mindenki egyetlen cégre tud koncentrálni.) Tavaly egy tévedésből kifolyólag mindkettőre kaptunk meghívót, idén azonban a SCEE-re nem (nem feltétlenül a magyarokra pikkelnek; lehet, hogy nem is volt, mert csak a SCEA-ról olvastunk sajtóközleményt – mindenesetre éves átlagban jól állunk). A játékokat a kiállításon is kipróbálhattuk, mindössze annyiról maradtunk le, hogy a saját rendezvényükön bemutatták a jövő évre várható Resident Evil Online-t is.



■ Félóránként SOCOM-bemutató



■ Így azért kicsit kényelmesebb, mint a többieknél

Mint az összefoglalóban már említettük, a többiekhez képest az E3-on a Sony egy angol lord hűvös eleganciáját sugallta. Messze a legnagyobb alapterületű standon helyezkedtek el (illetve pont akkorán, mint a Nintendo, csak ott a stand egyharmadát egy étterem foglalta el), és tényleg tökéletesen kulturált környezetet biztosítottak a játékaik bemutatásához. (Egyébként – köszönhetően a tavalyi részvásárlásnak – a Squaresoft első alkalommal jelent meg az E3-on NEM önálló standdal, hanem a Sonynál. Igaz, itt külön építettek nekik egy csinos, tengeri kagylót formázó kutricát.) A tavalyihoz hasonlóan idén is folytatták support-politikájukat, azaz a stand központi részén mutatták be a saját fejlesztéseket, az ezt övező monitorok erdején pedig azon third party (független) kiadók PS2-exkluzív játékait, amelyeknek minőségét megfelelőnek találták arra, hogy húzónév lehessen a konzol számára. (A mi kis békaperspektívánkból ez már csak azért is szimpatikus volt, mert ha láttunk valakinél valami jobb PS2-játékot, a tömegnyomort elkerülendő mindig átmehettünk a Sonyhoz kipróbálni. Az EA-nél két gépen lehetett a Medal of Honort kipróbálni, a Sonynál egy tucaton; a Tomb Raider szintén két gépen ment az Eidosnál, a Sonynál hatón; ha pedig valaki az aktuális Lara Croft-modellel akarta fotóztatni magát, akkor nem volt szükséges az Eidosnál nyomorognia kétezer ember között, hanem szépen átsétált két órával később a Sonyhoz, ahol két percen belül sorra került – már amennyiben taktikusan a Sonynál kezdte minden napját, és elolvasta az egyik TR-monitorra kiragasztott cetlit.)

A Sony legfontosabb feladatának pillanatnyilag az online-játékot tartja. Saját megítélésük szerint az ő üzletpolitikájuk sokkal demokratikusabb környezetet kínál a független kiadó cégeknek, mint például a Microsoft által vázolt elképzelés. (Demokratikusabbat, legalábbis a cégeknek – ebben tényleg lehet valami, mert mindenhonnan ezt hallani.) A PS2 modem egyébként augusztus 27-én jelenik meg az USA-ban, 40 dolláros áron. Mellékelni fognak hozzá egy pár demót, valamint egy pár próba hozzáférési csomagot a legnagyobb amerikai szolgáltatóktól. A netes játék egyébként a következőképpen fog működni: a játékos a saját szolgáltatóján keresztül éri el a játékszervereket, ahol a játék kiadója (tehát például a Sega) a saját online szolgáltatási rendszerét (és persze saját díjtarifáját) alkalmazhatja. A PS2 online adapter megjelenésével egyidőben már játszható lesz tíz játék (többek között: Twisted Metal Black, Tribes, Time Splitters 2, Tony Hawk 4, NBA 2k3), de az igazán nagy, direkt online-ra kihegyezett nevek csak jövőre várhatók (Final Fantasy XI, Everquest Online Adventures, Star Wars Galaxies). A Sony egyébként tervez nem játék-alapú online szolgáltatásokat is (film, zene).

Még egy apróság: a következő oldalakon jónéhányszor találkozhattok a platformot jelölő logok között az egykori PlayStation-logoval (ami persze mindig PS2-játékot jelöl). Ez azért van, mert ezt a továbbiakban a Sony „családi" logóként fogja használni a termékein (nyilván elsősorban PS2-terméket jelölve), a „régi" géphez kapcsolódó cuccokat pedig szükség esetén a PsOne logóval jelölik.

## DARK CLOUD 2

FEJLESZTŐ LEVEL 5
MEGJELENÉS 2003. ELSŐ NEGYEDÉV



A Dark Cloud első része (ld. Playtime 2001/7) az egyik legnagyobb sikerű PS2-játék volt tavaly nyáron, így nem csoda, hogy hamarosan érkezik a folytatása is. Sok köze ennek mondjuk nincsen az elődjéhez, leszámítva persze az „építsd újra a régi világodat"-alapötletet, ami zseniális keveréke volt a Zelda-szerű akciójátékoknak, a városszimulátoroknak és az RPG-elemeknek, sőt az új történet két főszereplője (egy Yuris nevű fickó és egy Monica nevű lány) most még „időutazgatni" fogank. Ezen kívül aztán tényleg mindent megváltoztattak, amiből elsőként a grafikai kivitelezés for mindenkinek a szemébe tűnni: a figurák például átköltöztek cel-shadingbe (ami még talán a kisebb baj lenne), a hátterek pedig comic-szerű megjelenítést vettek fel, ami a vég- (illetve: pillanatnyi!) eredményt látva, hát... izé... Ami a Sly Coopernél remekül üzemelt, annak a Dark Cloud 2-nél sikerült pontosan az ellenkező hatást kiváltania. A bemutatott demóban egy őserdővel körülvett tisztásokon kellett kóricálni, aprítani a szintén elég gyengén festő ellenfeleket, és egy eldugott ficakban megtalálni valami tündér varázsfűrészét, amivel el lehetett takarítani a tovább vezető utat elzáró óriási fát. A tisztásokat övező sablonos bozóttal sikerült elérni, hogy per pillanat halál unalmasan néz ki a játék, továbbá a cel-shading sem látványos, ha a kamera ilyen távoli nézetet használ. Némi reményt azért ad, hogy a hivatalos játékképeken messze jobban fest a játék, mint jelenlegi állapotában, de még nagyon sokat kell dolgozni rajta, hogy legalább elődjének remek színvonalát hozza.

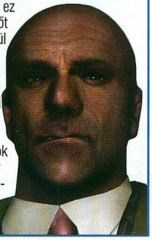


# THE GETAWAY

FEJLESZTŐ **TEAM SOHO**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



Szinte biztos, hogy a már tavaly is bemutatott The Getaway a Sony egyik legnagyobb sikere lesz a karácsonyi csúcsforgalomban, lévén nem a mindent elborító 3D mászkálós játékok között száll versenybe. Az óriási költségvetéssel készült játéknak ugyan még az előző szezonban kellett volna megjelennie, mindenesetre nagyon érdemes volt várni rá. Stílusát tekintve úgy fest, mintha összekeverték volna a Grand Theft Autot a Driverrel: a londoni alvilágban játszódó autós/akciójáték történet két főhőse egy egykori gengszter, akit pillanatnyilag a felesége meggyilkolása és gyermeke elrablása miatt üldöz a rendőrség, valamint egy szolgálatból felfüggesztett zsaru, aki fél-civilként is mániákusan szolgálja a törvényt, az ilyen zsaruk szokásos módszerével – azaz tekintet nélkül az eszközökre és a veszteségekre. Mindkettőjük célja bosszút állni a londoni alvilág koronázatlan királyán, ami természetesen nem kimondott életbiztosítás. A két főhősből adódóan a történetet is két szálon játszhatjuk végig, amelyben felvonul tulajdonképpen az akciófilmek teljes adrenalinszint-növelő eszköztára: egyaránt lesz autós ámokfutás London utcáin, utcai lövöldözés, túszejtés, lépcsőházi üldözés, tömegkarambol és hasonlók. Mivel a játék már 90%-ban készen van, a küldetések legnagyobb részét alkalmunk volt kipróbálni, és talán ez volt az a játék, amivel e sorok írója a legtöbb időt töltötte az egész E3-on. Az egyébként is remekül sikerült grafikát nagyon feldobják a teljesen akciófilm-szerű kamerabeállítások, a rengeteg átkötő mozi – persze a legjobb az egészben a játékot bemutató lelkes Sony-alkalmazott volt, aki a teljesen interaktív környezetet szemléltetendő, soha nem felejtette el lelkes kiabálással jelezni, hogy még kit/mit törhetek össze, trancsírozhatok szét, üthetek el, lőhetek ripityára... (A jónéhány profán jelenet miatt egyébként a játék korhatárosan jelenik meg, és csak 18 év felettieknek lesz megvásárolható.)



# SLY COOPER

FEJLESZTŐ **SUCKER PUNCH**
MEGJELENÉS **2002. VÉGE**

Új tolvaj a városban! – hirdette büszkén a felirat a Sly Cooper demolemezén, és bizony nem hazudott: a legelső dolog például, amit teljesen illetéktelenül birtokba vett, nyilván a játék eredeti címe (Sly Raccoon) volt. A Brehm-enciklopédia avatott ismerői és a latintanárok az új alcím láttán (Thievius Raccoonis) egy kleptomán hajlamú mosómedvét gyaníthatnak az akció/kalandjáték főszereplőjeként – és nem is tévednek, habár az alcím Sly családjának családi ékszerét takarja. A bűvös ékszer nemzedékek óta öröklődik a családban és a legféltettebb kincsként őrzött lopási technikák őrzője, amely főhősünkre száll annak nyolcadik születésnapján. Illetve csak szállna, ha be nem törne néhány gonosz bácsi az otthonukba és szét nem szaladna a négy égtáj minden irányába az ereklye darabjaival. Sly persze elindul visszaszerezni jogos örökségét... A játék természetesen ugyanazt az akcióstílust követi, mint például a Ratchet & Clank, azzal a különbséggel, hogy az egész úgy fest, mint valami interaktív képregény. Talán mondani sem kell, hogy Sly a mostanság divatos cel-shading technológiával kel életre, míg a meglehetősen sötét tónusú környezet hátterei is azt a hatást keltik, mintha kézzel festették volna őket. A sötét környezet egyébként kiválóan alkalmas arra, hogy a készítők bevessenek néhány nagyon látványos technikai hókuszpókuszt (a fény- és árnyhatások például nagyon jól néztek ki a demóban), ami néha kellemes kikapcsolódást jelent a játékosnak, aki ugyebár folyamatosan röhög. A karakterdesigner és a poéngyárosok ugyanis nagyon jó napot fogtak ki, és a teljesen agyatlan figurák, valamint események állandó munkát fognak adni a rekeszizmoknak. A kiállított demóban például rettenetes darts-nyíl vihar zúdult Slyra, aki egy hordóba szökkenve próbált fedezékbe húzódni. A hordóknak nincs alja, így tehát remekül alkalmasak arra, hogy nyilakat lövöldöző barátságtalan robotokhoz animáljunk vele, majd – egy pillanatnyi tűzszünetet kihasználva – a családi sarlóval történő felnégyeléssel adjunk hangot jogos felháborodásunknak...



# SOCOM U.S. NAVY SEALS

FEJLESZTŐ **SCEA/ZIPPER** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



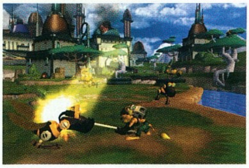


A szintén elsősorban online-játékra készülő (habár egyénileg is remekül játszható), már tavaly is kiállított SOCOM számomra az E3 egyik legjobb PS2-játéka volt a MoH: Frontline mellett. Iszonyú jól nézett ki, és ha nem a Sony-arénában lett volna kiállítva, akkor akció közben akár azt is hihette a laikus szemlélő, hogy a játék valami high-end PC-n fut. (Az FFX mellett remek válasz egyébként azoknak, akik folyton azt kukorékolják, hogy az Emotion Engine sajátos lehetőségei miatt PS2-n nem lehet nagy mennyiségű poligont és kiváló minőségű textúrákat használni egyszerre – lehet, csak meg kellene tanulni programozni!) A játékban az amerikai haditengerészet speciális egysége egyik tagjának a szerepét játszhatjuk, és a világ 12 pontján kergethetjük a terroristákat, Alaszkától Thaiföldig és Kongóig, és a mesterlövész-puskától a robbanóanyagokig több mint 30 fegyvert próbálhatunk ki az elit alakulat fegyvertárából. A pályákon egyaránt lesznek terepen és épületek belsejében végrehajtandó feladatok, továbbá nagyon komoly mesterséges intelligenciát ígérnek, amelynek kialakításánál aktív SEAL-tisztek működtek közre konzultásként. Az online-rész egy partin belül összesen 16 játékost fog tudni kezelni, 8 SEAL-t és 8 terroristát, azaz csak team deathmatchet játszhatunk, normált nem (CTF-ről egyelőre még nem nyilatkoztak, bár nyilvánvalóan adja magát a lehetősége), és legalább három különböző játéktípust indíthatunk: ezek egyike a túszmentés (azaz a SEAL-csapatnak vigyáznia kell a túszok testi épségére is), míg a másik kettőről még csak a nevét tudni (Demolition, Suppression). Az egyik legkellemesebb újdonság tavaly óta az, hogy a játék támogatni fogja az USB-portra csatlakoztatható headsetet, melynek segítségével élőszóban tarthatjuk a kapcsolatot csapatunk többi tagjával.



# RATCHET AND CLANK

FEJLESZTŐ **INSOMNIAC GAMES**
MEGJELENÉS **2002. VÉGE**



A Spyro the Dragon-sorozatáról elhíresült Insomniac Games már idestova három éve dolgozik új játékán, melynek főhőse Ratchet, az ifjú és mindent megjavító autodidakta műszerész. Minden vágya, hogy elhagyja a bolygóját, és kalandos űrutazásra induljon, amire azonnal lehetősége is nyílik, mihelyst találkozik Clankkel, a ronda, ámbár hihetetlenül intelligens robottal, melynek designere valószínűleg a boldogult emlékezetű „Pirx pilóta kalandjai"-ból érkezhetett. Clank Ratchet segítségét kéri, hogy megmentse a világot az Orxon bolygón pöffeszkedő Drek elnök Blarg harcosai és ördögi robothadserege ellen. A sajátos párossal ezután több mint 30 bolygón (vagyis szinten) kell végigtrappolnunk, és kifüstölnünk



mindent és mindenkit, ami/aki az utunkba merészel állni. Körülbelül egyenlő arányban találkozunk majd akcióelemekkel, amelyben használatba vehetünk vagy 30 féle, teljesen elborult, közel- és távolsági harchoz szolgáló fegyvert; logikai feladványokkal (meg kell fejtenünk, hogyan tudunk továbbjutni); ügyességi feladatokkal (platformokon kell a megfelelő helyre ugrálni); és persze rakásnyi tárgyat is gyűjtögethetünk (az például klasszikus, hogy az ifjú műszerész nem aranyat zsákmányol a szétvert ládákból vagy szétlőtt ellenfelektől, hanem sokkal értékesebb anyacsavarokat). A játék képi világa (illetve az egész) leginkább a Jak&Daxterre emlékeztet, a szereplők pedig úgy festenek, hogy Kozi kolléga valószínűleg minden percben kedvenc kifakadására (Hogy néz má' ki ez az állat?!") fogja ragadtatni magát.



# PRIMAL

FEJLESZTŐ **STUDIO CAMBRIDGE** MEGJELENÉS: **2002. ŐSZ**



A The Getaway mellett a legnagyobb prioritást kapó játék az E3-on a Primal volt a C-12 és a MediEvil-sorozat szerzőitől – pedig ha valami aztán jó messze van a Sony saját újdonságainak legnagyobb részét kitevő kedves kis akciójátékoktól, hát akkor az ez! A sötét fantasy (vagy inkább horror) környezetben játszódó történet főhőse egy Jennifer nevű lány, aki a Primal démoni világába csöppenve a Káosz és a Rend háborújának kellős közepén találja magát. A történet előrehaladtával aztán kezdi felfedezni saját démoni képességeit, amely elsődlegesen alakváltó képességében, illetve alakjaihoz tartozó képességekben nyilvánul meg. Jen útitársa egy Scree nevű megelevenedett kőszobor (gargoyle), ami felett a játék során többször is át kell majd vennünk az irányítást, és többek között ő lesz az, aki rendszeresen újraéleszti Jent, ha az egy összecsapásban a rövidebbet húzza. A fejlesztők grafika tekintetében már a C-12-vel is kihozták a PlayStationből az elképzelhető maximumot, és nagyon úgy tűnik, hogy most valami hasonlót művelnek a PS2-vel is: valami iszonyú jól fog kinézni a Primal! A tízezernyi poligonból álló figurák hatalmasak, a jobbára tök sötét környezetben játszódó démoni harcok tűzijátéka fergeteges, és valószínűleg a fanyar humorú Jennek is minden esélye megvan, hogy feliratkozzon a konzoljátékok szexi szépségeinek top-listájára.



# HARDWARE

FEJLESZTŐ **SONY** MEGJELENÉS **?**

Az elsősorban online-játékot megcélzó Hardware még meglehetősen kezdetleges állapotban volt kiállítva (olyannyira, hogy a 'Hardware Network Technology' is egyelőre még csak munkacím). A játék szereplői a modern szárazföldi hadviselés gépesített eszközei (Abrams tankok, páncélozott terepjárók, dzsipek stb.),a cél pedig természetesen a hadszíntér kitakarítása. A képeken is látszik, hogy a grafikán még van mit csiszolni (a kiállított verzió is pont így nézett ki: a tereptárgyakat egyetlen textúra borította, a viszonylag már elfogadhatóan festő harceszközök nem vetettek árnyékot, néha a levegőben lebegtek, és az egész játék teli volt a rosszul lekezelt ütközési hibákkal) – mivel ez még biztosan változik, célszerűbb inkább a játék várható lehetőségeiről beszélni, ugyanis a Sony egy online-közösséget szeretne létrehozni vele. Az egyjátékos mód kizárólag botok elleni gyakorlásra szolgál, a játékmódok között a szokásos deathmatch mellett még bizonyosan lesz Capture the Flag és Team Deathmatch. Az egyéni játékosok kedvére szolgál, hogy a rendszer lehetőséget fog biztosítani egyéni színek/álcázófestés használatára (egy-egy játékos szemmel is azonnal azonosítható lesz), a játékos bármikor elmentheti rekordjait, továbbá folyamatosan nyomon követheti helyezését a világranglistán. A Sony nagyon szeretné, ha a jövendő játékosok klánokba tömörülve használnák a csoportos deathmatchet, a klánokat ligákba osztályozva folyamatos versenyeket fognak szervezni értékes díjakért, továbbá szintén tervbe van véve egy klán-világranglista a klánháborúk eredményével.








# E3 NINTENDO

A Nintendo idén nagyobb és jobb show-t csinált, mint tavaly – köszönhetően egyrészt a magas színvonalú saját termésű játékoknak, másrészt viszont a szép kék pólókba öltöztetett lánykák egész seregének. Legalább ötvenen voltak, és amellett, hogy a show egyik legdekoratív látványát nyújtották csapatban és egyéniben is, Mariós és Linkes kitűzőket osztogattak az ajándékokra éhes újságíróknak. Hozzájutás tekintetében nehézkesebb repi cucc volt a zsineg nélküli WaveBird kontroller: ehhez sima lejm útján nem lehetett hozzájutni, hanem a legjobbnak kellett lenni tíz menet végén egy négyszemélyes Mario Party 4-csatában. Legalább két órán keresztül kellett sorbanállni, hogy beférjen az ember egy négyesbe, ráadásul a versenyt az óriás kivetítőn boldog-boldogtalan nyomon követhette – természetesen ektelen nagy röhögés közepette.

A Nintendo szolgált vaskos meglepetésekkel az E3-at megelőző sajtótájékoztatón, többek között azzal, hogy a már több mint ötven éve a céget vaskézzel uraló Hiroshi Yamauchi lemondott elnöki posztjáról. Természetesen nem megy messzire, kreáltak neki valamilyen posztot (főtanácsadói és termékellenőrzési feladatokat lát el), ahol majdnem ugyanannyi befolyása van, mint ennek előtte. Az új vezérigazgató nem a sokak által várt Shigeru Miyamoto lett (hiszen neki a játékokkal, és nem az üzlettel kell foglalkoznia), hanem Satoru Iwata, aki többek között Kirby megalkotója. Nagy változásokra nem kell számítani: azt például az új elnök is azonnal leszögezte, hogy nem látnak pénzt az online játékokban, ezért ilyeneket nem fognak fejleszteni, legalább 2006-ig! Persze a vállalkozó kedvű kiadók ezt megtehetik, idén ősszel megjelenik a Phantasy Star Online (USA), és a hozzá való modem – amelyik cég akarja, ezt kihasználhatja. Talán mondani sem kell, hogy a kiadók egy ilyen köszöntő után nem özönlöttek – míg a Sony és a Microsoft éppen az erőteljes online köré építették fel idei stratégiájukat, a Nintendo abszolút módon távol tartja magát ettől. Érdekes lesz látni, hogy kinek lesz igaza, mindenesetre a becslések szerint a következő évben már a konzoljátékok 40%-a rendelkezik netes támogatással.

Szintén egy érdekes bejelentése volt a Nintendonak, hogy a gépek helyett inkább a játékokra koncentrálnak – azaz a GameCube-bal hosszú távra terveznek, legalább 2008-ig... Ha azt vesszük, hogy 2005-ben kijön a következő Sony-konzol (sőt már azt is rebesgetik, hogy ha túl jól megy az Xbox, akkor akár egy évvel korábban is), akkor azért ez elég optimista várakozás. Ahogy az is az, hogy Iwata-szan reményei szerint 2005 végére már 50 millió eladott GameCube lesz a világon. Úgy legyen... Az mindenesetre biztos, hogy idén már ott volt az E3-on az összes Nintendo-karakter új játéka, ami a GameCube megjelenésekor annyira hiányzott a rajongóknak!




■ **Nintendo-tájkép „Get Connected" felirattal – na EZ errefelé tényleg nagyon exkluzív!**

## ANIMAL CROSSING

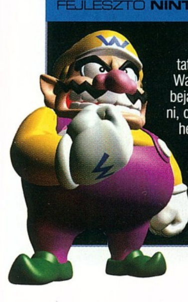
FEJLESZTŐ **NINTENDO**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**




Az Japánban Animal Forest + (a pluszjel azért dukál, mert ott N64-re is megjelent a játék, tulajdonképpen annak kicsit továbbfejlesztett változatáról van szó) nevet viselő programtól igen sokat vár a Nintendo. A programban választhatunk egy amorf lány és egy hasonló külsejű srác közül; majd a név megadása után a városunkban találjuk magunkat, aztán... aztán azt csinálunk, amit akarunk. Beszélgethetünk a többiekkel, segíthetünk nekik feladataik elvégzésében, beállhatunk szakácsnak, vagy postásnak, vagy kertésznek vagy henyélhetünk egész nap. Stílusát tekintve Miyamoto szerint ez egy kommunikációs játék, és tényleg erről van szó: mindenkivel a lehető legjobb kapcsolatot kell kialakítanunk, egyszersmind a saját életünket is minél jobb körülmények közé kell terelnünk. Vehetünk új bútort, ruhákat, sőt, GBA-n még zászlót is tervezhetünk házunk mellé. Az Animal Crossing figyeli a GC óráját, mindig az a nap és az az idő van a programban, mint az igazi világban – természetesen esténként a legtöbben alszanak, Húsvétkor pedig mindenki tojásokat ajándékoz ismerőseinek. Ez persze azzal is jár, hogy folyamatosan játszani kell – ha mondjuk egy hétig a gép felé se nézünk, akkor mire visszatérünk a házunk csupa kosz, az éléskamrába pedig beköltöztek az egerek. A Sims után forradalminak nem nevezném a játékot, viszont itt nem egy családot kell igazgatnunk, hanem egyetlen figurát egy faluban. A játék jó... viszont az is biztos, hogy nem fog mindenkinek bejönni (nekem sem). Csak azt a grafikát tudnám felejteni...

## WARIO WORLD

FEJLESZTŐ **NINTENDO** MEGJELENÉS **2002. TÉL**



Wario, Mario gonosz testvére saját játékot eddig csak GameBoyon kapott, ez lesz a bemutatkozása a Nintendo „nagy" konzoljainak valamelyikén. A stílus nem változott sokat a Wariolandekhez képest, csak persze 3D-be került minden. Legalábbis nagyjából, ugyanis a bejárható út igen korlátozott volt, talán a PS2-es Klonoához lehetne ilyen tekintetben hasonlítani, csak itt sokkal több elágazás volt a pályákon. Három világba (temető, piramis és cirkusz) lehetett betekinteni, és mindenhol a szokásos Wario-sémák jöttek elő: a kincsesládák nyitogatása, az ellenfelek inzultálása a hatalmas kesztyűkkel, illetve a kövek széttörése. Egyébként ellenségeink meglehetősen furcsák voltak, számtalan csontváz-Yoshit zúztunk szét a sírok között, a cirkuszban pedig pelenkás krokodilok vártak ránk. Jó kis platformjátéknak ígérkezik a Wario World (sokkal inkább emlékeztet a régi platformjátékokra, mint az új Mario, amiben azért sokkal több dolgot lehet csinálni), még ha nem is valami szép – habár ha választani akar valaki, akkor annak inkább a Super Mario Sunshine-t ajánlanánk.





# SUPER MARIO SUNSHINE

FEJLESZTŐ **NINTENDO** MEGJELENÉS **2002. AUGUSZTUS**

A nagy trió (Mario, Metroid, Zelda) tagjai közül Mario változott legkevesebbet legutóbbi színrelépése óta. Akár azt is lehetne mondani, hogy ez a Mario 64, csak kicsit jobb grafikával. Persze ez dőreség lenne, hiszen a SMS-ben rengeteg újítás, jó ötlet van. Kezdjük rögtön a hátán levő szerkezettel, amiből vizet tud kilocsolni, méghozzá kétféle eljárással: egyrészt hagyományos módon (spriccelve), másrészt viszont jet-packként felhasználva alacsony magasságban tud vele repülni. A víz pedig azért fontos, mert a játék az olajos pacák köré épül (a történetre senki nem volt kíváncsi, mi sem, egyszerűen ott vannak és kész), amit vízsugárral lehet eltüntetni. A kisebb foltokat akár ki is kerülhetjük, de talán érdemesebb mindent letisztítani, az olajból ugyanis szörnyek teremtődnek. Arra is vigyázni kell, hogy nehogy belerohanjunk a kulimászba, ilyenkor ugyanis derék Mariónk jobban csúszkál, mintha jégen repesztene – így könnyen el lehet rontani az előző öt perc eredményeit. Az egyik pályán például fel kell kapaszkodni egy kastélyba, ahová egy keskeny út vezet, természetesen olajjal borítva, s ráadásként néha egy hatalmas gömb is legurult a nyálkás ösvényen – sikerült is a végéről leesnünk. Szinte folyamatosan egyre újabb és újabb kihívások bukkantak fel, amelyek leküzdéséhez két új mozgás is segítséget nyújt. Az egyik egy új, forgó ugrás, a másik pedig az, hogy belekapaszkodhatunk a kötelekbe, sőt lengeni is lehet rajtuk. A Nintendo letette a nagyesküt: Európában még karácsony előtt megjelenik.







# METROID PRIME

FEJLESZTŐ **RETRO STUDIOS**
MEGJELENÉS **2002. NOVEMBER**

Sikerült beóvakodnunk egy olyan termecskébe, ahol éppen az egyik designer mutatta be a sokak által a valaha készült legjobb játéknak tartott Super Metroid folytatását. Első ránézésre egy standard FPS-nek tűnhet a program (az egyik ferdeszemű buzgón újságolta, hogy ez ogyan GC-n, mint a Halo Xboxon – ááááá!), ám hamar kiderült, hogy itt nem erről van szó. Már az irányítás is ezt idézi, hiszen ahhoz, hogy felfelé nézzünk, külön le kell nyomni egy gombot, és alapból strafe-elni sem lehet – van viszont Zelda-szerű „befogás". Igen nagy szerepe lesz a különböző páncéloknak, habár ezekből egyelőre kettőt lehetett kipróbálni (a támadót, ahol a remek effekteket használó fegyvereket használhattuk és scannerrel felszereltet, amivel szinte mindent ellenőrizhettünk). Így lehetett megtudni, hogy milyen gombokat kell aktiválni, mi van a következő szobában, vagy ketrecben. Bármikor átváltozhatunk golyóvá, amit kívülről lehet irányítani, ezzel a kisebb réseken is átférünk – egyébként gyönyörű, ahogy Samus páncélja darabonként csúszik össze. Maga a harc egyáltalán nem nehéz, köszönhetően annak, hogy befoghatjuk ellenfeleinket, de a fejlesztő direkt kitért erre: ez nem egy FPS, ez sokkal inkább egy modern platformjáték, belső nézetből. A grafika mindenesetre gyönyörű, talán a legszebb GameCube-játék volt a kiállításon (az egyik szörnyet közelről megölve a vére a sisakra fröccsent, és lassan folyt le róla, egy ideig részleteiben takarva a kilátást... brilliáns effekt).

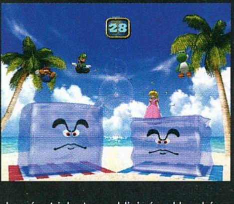




# MARIO PARTY 4

FEJLESZTŐ **NINTENDO**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**





Egyik kedvenc N64-es játékunk végre megkapja a jól megérdemelt folytatását – a Mario Party 4-ből már körülbelül 15 minijáték kipróbálható volt (de hol volt a Mario Tennis, ahol nemes bosszút lehet állni Peachen, amikor csal a Partyban?!). Természetesen az alapok most se változtak: megint lehet választani pár pálya közül, aztán mindenki dob, kör végén meg jön egy minijáték. Persze kör közben is történhet rengeteg dolog, lehet lopni érméket és csillagokat a többi játékostól, bevásárolhatunk a boltban, valamint megváltoztathatjuk méretünket. Ez igazi újdonságot jelent az eddigi részekhez képest. Mind a növekedést, mind a méretcsökkenést speciális gombokkal érhetjük el, és így a pályák elzárt helyeire léphetünk be a kerítés felett, vagy éppen a sorompó alatt. Persze a minijátékok ugyanolyan eszméletlenül élvezetesek, mint eddig, és szokás szerint van, ahol a kézügyesség számít, van, ahol a reflexek, és van, ahol a puszta szerencse. Pár minijáték, ami nagyon király volt: egy papírlap minél nagyobb részét kell saját színünkre festeni megadott idő alatt, és persze a többiek területét is át lehet festeni); egy billegő mezőn kell elkerülni a lezuhanást; kör alakú jégpályán csúszkálunk ide-oda, megpróbálva elkerülni, hogy a négy oldalról hógolyókat hajigáló hóemberek megfagyasszanak; kosárlabdákat hajigálunk egy csomó kosárra, és persze a négy játékos pattogó labdái bármikor kiüthetik a többiekét a gyűrűből – és így tovább. Már most látható, hogy minden idők legjobb parti-játékának új része pompás szórakozás lesz, különösen akkor, ha tavasszal nálunk is megjelenik.

## STAR FOX ADVENTURES

FEJLESZTŐ **RARE**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



A tavalyi, szinte semmit el nem áruló és grafikailag is közepes bemutatkozása után idén Star Fox bombaformában volt jelen. Több jelenet közül is választhattunk, egyszer Foxot, másszor pedig szerelmét, Krystalt lehetett irányítani. A harmadik pálya a demóban egyenesen a Starwing pilótafülkéjébe repített bennünket, az űrvadászos rész igen élvezetesre sikerült – még ha nem is olyan szép is, mint a Rogue



Leader (mondjuk ezt nem is várta senki). Amikor hősünket kell irányítani, az némileg az N64-es Zeldákra emlékeztetett – ugyanolyan stílusú feladatokat kellett megoldani, és a harc is abban a mederben folyt. A grafika sokkal szebb, mint tavaly, és a Kozi kolléga által az előzetesben (májusi számunk) vegyes érzelmekkel fogadott szőrösség abszolút átjött, köszönhetően a szépen megkoreografált átvezető jeleneteknek, beszélgetéseknek. Nekünk mégis leginkább a táj tetszett, teljesen hihető helyszínek fogadtak minket: barlangi folyócskában gázoltunk (a vízeffekt van olyan, mint a legtöbb Xbox-játékban), hóesésben jártuk be a mezőket, az űrben pedig csodálatos volt a háttér. Nem volt túl bonyolult a program, viszont megbocsátónak sem lehet nevezni – az ellenfelek mindig be tudtak vinni egy ütést. Mellesleg ennek a játéknak a megjelenését is eltolták, nálunk úgy január-február környékén érdemes várni.



## THE LEGEND OF ZELDA

FEJLESZTŐ **NINTENDO** MEGJELENÉS **2003. FEBRUÁR**



Az idei E3 előtt a legnagyobb érdeklődés minden kétség nélkül az új Zeldát kísérte – vajon milyen lesz a cel-shading eljárással készülő epizód. Azt elmondhatjuk, hogy az eddigiekhez képest alaposan megváltozott – nem csak a grafika, hanem maga a játékmenet is. Sokkal több a humor, és a látottak alapján kevesebb az akció, a harc. Igaza volt Miyamoto úrnak, amikor azt mondta, hogy egy olyan rajzfilm a Zelda, amit a játékos irányíthat: rengeteg átvezető jelenet van a programban, kis túlzással minden ugrás után, minden ajtó mögött köszönt minket egy kis bejátszás. A grafika néhol zseniális – például Link mozdulatai, s főleg az arckifejezései – máshol viszont kissé pórias, főként a víz lett kritikán aluli. Persze ez nem sok embert zavart, mindenki földöntúli örömmel az arcán játszott az öt kipróbálható pályarészlet valamelyikével. Az egyikben Link faluját kell felkeresni, máshol egy hatalmas sárkányt (teknőst?) kellett legyőzni. A harmadikban egy hajót irányítva kellett rúpiákat gyűjteni, aztán volt egy hagyományos „zeldás" misszió, amikor egy gonoszok által megszállt kastélyba kellett behatolni. Az utolsó pálya is igen élvezetes volt, ahol egy hordóba bújva kellett kikerülni a keresőfényeket. Végül is talán jól sül el ez a nem mindennapi próbálkozása Miyamotonak, mert úgy fest, hogy nem kell benne csalódnunk. Csak ne tolták volna el három hónappal a megjelenést…!





## ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

FEJLESZTŐ **SILICON KNIGHTS** MEGJELENÉS **2002. JÚNIUS**

Tavaly sikerült igen sokat játszanunk az Eternal Darknessel, és az új, teljesen kész verzió nem különbözött attól túl nagy mértékben – csak több pálya volt és több karakter. No meg a mágia, amiről tavaly még csak említés sem esett. Minden karakter más varázslatokat sajátíthat el, ezeket nemcsak támadásra tudjuk felhasználni, hanem szükség lesz rájuk a logikai feladványok megoldásánál is. Vannak idéző varázslatok is, melyekből kettőt lehetett kipróbálni. Az egyikkel egy igazi rémet, egy erős harcost lehetett elcsábítani. A horror névre hallgató fekete szörny irányítását át lehet venni (legalábbis egyszer – ha elhagyjuk valahol, akkor elkezd saját szakállára kódorogni, és ha ránk akad, akkor bizony támad), és így könnyedén lehet leverni a zombikat és egyéb csúnyaságokat. Szintén irányítható a trapper, ami egy fura gyíkszerű állat; ez harcban harmatgyenge, viszont elképesztően gyors és a kis réseken is be lehet vele futni – ideális a pálya felfedezésére. A grafika nem fejlődött túl sokat tavaly óta, az ott is szereplő rész csak néhány újabb effektet (mint például a szép köd) tartalmazott. Talán nem meglepő, de alig volt valaki, aki ezzel a programmal szórakozott volna, mindenki az új Nintendo-játékokkal akart inkább játszani. Pedig nem lesz ez rossz játék – csak hát a Resident Evil mérföldekkel jobban nézett ki…





# MICROSOFT

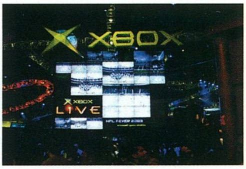
A Microsoft kicsit meglepett minket: kint volt minden idén megjelenő játékuk, ezek az esetek nagy részében ráadásul igen jók is voltak; lerántották a leplet az Xbox Live-ról, azaz az online szolgáltatásukról, viszont az igazán nagy neveket, a Halo-kategóriájú játékokat csak zárt ajtók mögött mutatták be a kivételezett néhány újságnak és weboldalnak. Olyan programokról van szó, mint Peter Molyneux három ásza, a Project Ego, a BC és a Black & White Next Generation, vagy a Kakuto Chojin, a Psychonauts, a Tao Feng, esetleg az Unseen. Sajnos többszöri próbálkozás után sem engedett be minket a benga biztonsági őr a „Csak meghívottaknak!" feliratú ajtó, úgyhogy ezekről csak videókat láthattunk, következő néhány számunk hírrovatában azért beszámolunk az eddig ismeretlenekről.

Legalább ötször annyi Xbox-játék volt volt kiállítva (vagy bejelentve), mint tavaly több, mint 100, ráadásul ezek jó része még idén megjelenik. Méretes standjukon – ha túl nagy show-t egyébként nem is csaptak, a Sonyt leszámítva itt volt a legkevesebb a szűkpólós lánykákból a kiállításon – ezekből körülbelül negyven, jó minőségűnek ítélt volt játszható helyben, a Microsoft standján. Önálló zugot kaptak az online játékok, melyek közül külön kiemelkedett az a kis ketrec, amit az Unreal Championshipnek emeltek – itt ötperces, hatszemélyes meccseket lehetett játszani, természetesen az interneten keresztül (ha valakit érdekel, Grath holtversenyben a harmadik lett; majd a neten visszavág). Itt mindig hatalmas sor volt, egyrészt az élvezet miatt, másrészt pedig azért, mert szép rózsaszín pólót adtak a bátor résztvevőknek.




## XBOX LIVE

Nagyon úgy néz ki, hogy a cég az Xbox Live-ra akart koncentrálni, ezért nem terítették ki minden kártyájukat, mint két riválisuk, a Sony és a Nintendo. Az online hentelésről azt sikerült megtudni, hogy ősszel kezdődik (szeptember 25-én jelenik meg az első Xbox Live program, az NFL Fever 2003), aminek éves díja 50 dollár – pontosan egy játék ára – lesz. Ehhez jár egy headset is, amellyel játék közben tudunk beszélni a körülöttünk levőkkel (minden Xbox Live-játéknak támogatnia kell ezt az eszközt). Rengeteg hasznos szolgáltatást vezetnek be, mint például azt, hogy a kiválasztott felhasználónév minden programhoz jó lesz, barátainkat berakhatjuk egy listába, és bármikor megnézhetjük, hogy éppen játszanak-e (Buddy Tracking), és ha igen, akkor mit. Ilyenkor meg is invitálhatjuk, és ha elfogadja, akkor elég kicserélnie a lemezeket (persze csak akkor, ha más programmal akarunk játszani), és máris velünk van. A QuikMatch opcióval azonnal csatlakozunk az első, megfelelő sebeséget produkáló játékhoz, míg az OptiMatch-csel minden elképzelhető szűrőt bekapcsolhatunk, hogy a nekünk tetsző menetbe léphessünk be. Természetesen a letöltések is az Xbox Live-on keresztül zajlanak majd, például a Sega GT-hez új autókat, az NBA Inside Drive 2003-hoz mindig az aktuális csapatösszeállításokat, a ToeJam & Earlhöz pedig új ketyeréket szedhetjük le.




A kérdés csak az, hogy a játékosok készen állnak-e a kizárólag kábelmodemmel játszható Xbox Live-ra – a Microsoft felmérése szerint az amerikai Xbox-tulajok felének van ilyen elérése; viszont az Electronic Arts és az Activision (a Sega mellett a két legnagyobb független játékkiadó) bírálta ezt a megközelítést. Programokban azért nem lesz hiány, jelen pillanatban több, mint 60 Xbox Live játék áll fejlesztés alatt; a Microsoft idén 12-t ígér (minden héten egyet), ami támogatja az online szórakozást. Idén például megjelenik az Unreal Championship, a MechAssault és a Midtown Madness 3, ráadásul olyan programok állnak fejlesztés alatt, mint a Counter-Strike, a Tom Clancy's RavenShield, a Star Wars Galaxies vagy éppen a Halo és a RalliSport Challange online is kipróbálható változatai. Európáról természetesen egy szó sem esett, mi valószínűleg jövő év első felében kapcsolódhatunk be a netens küzdelembe.

## MECHASSAULT

FEJLESZTŐ **DAY 1 STUDIOS** MEGJELENÉS **2002. NOVEMBER**

A MechAssault legizgalmasabb tulajdonsága mindenképpen az, hogy egyike lesz az első interneten keresztül is játszható programoknak. Legnagyobb problémánk is ezzel kapcsolatos, azon túl, hogy ilyet is lehet majd, semmit nem lehetett róla megtudni, pedig a gép mellett álló fickót megsoroztuk kérdéseinkkel. Pontosan mikor kezdődik az online játék? – Ez sajnos egyelőre még nem tisztázott. És hányan tudunk majd vele játszani? – Ezt még nem tudjuk, reményeink szerint minél többen. És milyen játékmódok lesznek? – Deathmatch biztos lesz… És Capture the Flag, vagy valami más, eredeti dolog? – Sok mindent tervezünk, konkrétumokat ebben a pillanatban még nem tudok mondani.

Az azért biztató, hogy egyjátékos-módban sem volt semmi probléma a játékkal, hatalmasat zúztunk a Belső Szférából származó puhányokra. Az általunk kipróbált misszióban egy hóvihar kellős közepén kellett rendet tenni (értsd: lerombolni mindent, felrobbantani mindenkit), és bizony egy percnyi nyugtunk nem volt, folyamatosan érkeztek az ellenfelek. Az irányítás megegyezett a Halo kontroljával, így nem csoda, hogy kacagva vágtunk magunknak utat. A grafika nem volt ugyan kiemelkedő (már a legjobb Xbox-játékokhoz képest), viszont mindent fel tudtunk robbantani, egy ízben egy felhőkarcolót döntöttünk rá szerencsétlen ellenfelünkre.



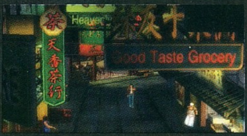


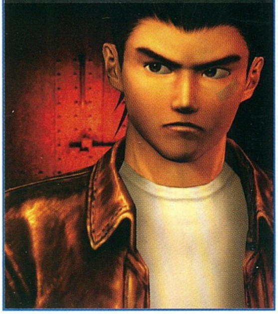
# SHENMUE 2

FEJLESZTŐ **AM2**
MEGJELENÉS **2002. TÉL**



Nem kell meglepődni azon, hogy a Shenmue 2 nem a Segánál található, hiszen a program Xbox-verziójának kiadója a Microsoft lesz. Egyelőre nem eldöntött, hogy ez a változat csak Amerikában jelenik-e meg, de kérdésünkre az AM2-es arc ezt valószínűsítette (A Shenmue 2 már hónapokkal ezelőtt megjelent Európában és Japánban DC-n). Az új konzolhoz természetesen fejlesztések is dukálnak, noha azt máris elmondhatjuk, hogy ilyen tekintetben azért végezhettek volna keményebb munkát. A történet semmit sem változik az eredetihez képest, és sajnos az első rész nem kerül rá ajándékképpen a korongra (igaz, ezt sosem említették, de titokban sokan reménykedtek ebben). Néhány kisebb változtatáson kívül (pár utcát újraterveztek és néhány szöveget is újraírtak) kizárólag a grafikán változtattak, még az sem biztos, hogy támogatni fogják-e a Dolby Digital hangzást. A vizuális szintlépés az általunk vártnál egyelőre kisebb mértékű volt, mindössze a várost borító textúrák némelyikén látszott a javítás. Ryu kabátja ugyanolyan elmosott volt, mint az eredetiben (persze a többi Xbox-játékhoz viszonyítva), és egyáltalán: alig-alig lehetett észrevenni a változást. Remény azért van, hiszen a játék már készen van, a következő fél év a javítgatásokkal, fejlesztgetésekkel fog eltelni – azt viszont még a fejlesztő sem tudta megmondani, hogy még mi fog változni.



# KUNG-FU CHAOS

FEJLESZTŐ **JUST ADD MONSTERS** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

Talán a Kung-Fu Chaos volt a Microsoft leggyengébb játéka – ebben mindannyian egyetértettünk. A program leginkább a Super Smash Brothersre hasonlít (néhány oldallal később találod tesztünket), legalábbis annyiban, hogy itt is egy kis pályán küzd egymással négy mókás szereplő. A koncepcióval semmi baj nincs, viszont maga a program sokkal kisebb lesz; mindössze nyolc figura és hat pálya vár ránk (a megnyerhetőkkel együtt!), ami azért édeskevés. A harc is sokkal egyszerűbb volt, mint a példaképben (habár a játékot bemutató hölgy egyáltalán nem örült, amikor a Nintendo programjához hasonlítottuk a KFC-t), mindenkinek volt pár alapütése, néhány egyedi mozdulata, és ehhez jött még a gúnyolódás, amivel erőt lehetett gyűjteni (csakúgy, mint a B gombbal a SSMB-ben). Ha valakit sikerült kilökni a pályáról (ez körülbelül másodpercenként történt meg), akkor jöttek a pontok, és előtte minél többet gúnyolódtunk, annál több stíluspontot zsebelhettünk be. A pályák egyébként igen mozgalmasak voltak, a Jurassic Parkosban dinók elől kellett menekülni, aztán egy folyón csordogáltunk lefelé óriási vízinövényekbe csimpaszkodva, a másik pályán pedig a Titanic folyamatosan hullott darabjaira körülöttünk, és a végén kettérepedt az egész hajó. Sajnos a játék egyelőre nagyon egyszerű, és már öt perc alatt meguntuk – várhatóan nem ezzel fogja megváltani a világot a Microsoft.





# QUANTUM REDSHIFT

FEJLESZTŐ **CURLY MONSTERS** MEGJELENÉS **2002. DECEMBER**





Mikor a Curly Monstersről kiderült, hogy a korai Wipeoutokat készítő egykori Psygnosis tagjainak többségéből áll, már nem volt nehéz kitalálni, hogy honnan jött a Redshift ötlete (mondjuk különben sem, de így legalább érthető a dolog). A játékban három pálya volt kipróbálható (a véglegesben 16 lesz), és tapasztalatunk alapján elmondható róluk, hogy hosszabbak, mint a Wipeout Fusion helyszínei. A játékban öt sebességi szint lesz, az elsőn még egész jól elnavigáltuk járművünket, a harmadikon már akadtak gondjaink, az ötödik – „Redshift" – fokozaton pedig már folyamatosan a falat dörzsöltük – persze nyilván meg lehet tanulni, mert kérésünkre az információt készséggel árasztó Microsoft-alkalmazott ment egy majdnem hibátlan kört (annak azért örültünk, hogy az egyik kanyart mindig elbaltázta). Fegyverek tekintetében ez a verzió még nem döbbentett le minket; igaz, az effektjeik szépek voltak, de túl ritkán vehettük fel őket, ráadásul általában ugyanaz a rakéta volt a kis ikonokban (az ígéret szerint a véglegesben 150 különféle fenyítő eszközünk lesz). A játék mindenesetre irgalmatlanul gyors, ráadásul néhány igen szép részletet is láthattunk. Ezek közül leginkább az tetszett, hogy amikor valaki lefröcskölt minket, akkor a képernyő „vizes lett", és a menetszél a sebességtől függően fújta le a cseppeket.

# BRUTE FORCE

FEJLESZTŐ **DIGITAL ANVIL** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

Az egyik legnagyobb csinnadrattával övezett Microsoft-program a Brute Force volt, amiben egy négytagú kommandóscsapatot kell irányítani hat bolygón keresztül és szokás szerint halomra ölni a gonoszokat. Az általunk szem- és kontrollerügyre vett verzió némileg csalódást okozott, ugyanis meglehetősen szaggatott; igen furcsa volt másnap azt olvasni az internetes vélemények mindegyikében, hogy teljesen folyamatos volt a mozgás. Lehet, hogy csak akkor került egy porszem a fogaskerekek közé, de ez azért lerontotta a játékélményt – pedig más bajt nem nagyon tapasztaltunk. A grafika egy része (a lények kidolgozottsága és a fegyverek effektjei) egészen kiemelkedő volt, a kipróbálható sivatagos pálya már nem volt ennyire ütős, lévén elég kopár – talán inkább az erdős bolygót kellett volna bemutatniuk. A négy eltérő karakterrel egész jól lehetett operálni, bár a mesterséges intelligenciában voltak még hiányosságok (azzal például nem törődtek társaink, hogy a tűzvonalukban állunk). Ezért lesz jó például, hogy kooperatív módban minden figurát más irányíthat.







# BLINX: THE TIME SWEEPER

FEJLESZTŐ **ARTOON** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**




A Blinxet a Microsoft a japán piac felrázása érdekében készítteti, a játékban még azt is lehetett választani, hogy japánul beszéljen a program. (Egyébként az elsőre ismeretlen nevű Artoon csapat a Sonic Teamből nemrégiben kivált fejlesztőket takarja.) A platformjátékban egy porszívóval felszerelt macskát (ő a címadó) irányítunk, így tehát nem volt különösebb csoda, hogy elsőként mindenkinek Luigi jutott az eszébe. Blinx azonban nem szellemeket szippant fel, hanem szemetet (valamint padokat és vázákat). Ezzel tudjuk meglőni az időszörnyeket, akik – miután felborultak – kis ikonokká változnak. Ezekből kell felszedni négyet, és ha legalább három azonos, akkor kapunk valamilyen képességet, ami az idő folyásával kapcsolatos. Ezek a hatások néhány másodpercig tartanak mindössze, viszont a játék igencsak eltér a tonnaszám érkező átlagos akciójátékoktól; a jókedélyű fejlesztő egyenesen az „első 4D-s játékként" aposztrofálta. Ha leállítjuk az időt, akkor mi normálisan mozoghatunk, miközben a környezet ledermed mellettünk, és így kikerülhetjük a zuhanó köveket, békésen elosonhatunk a szörnyek mellett, vagy lelőhetjük őket. (A lelassított idő pedig ennek tulajdonképpen a „light" változata.) A legérdekesebb akció a visszajátszás, hiszen így rövid időre újra felépíthetünk összeomlott platformokat, hogy azokon ugráljunk tovább (ezt a demóban egy titkos szoba megtalálására lehetett felhasználni). Emellett megemlítendő a felvétel, amivel tulajdonképpen duplikálhatjuk magunkat: így például aktiválhatunk egyszerre két kapcsolót. A Blinx az egyik legjobb akció/platformjáték volt a kiállításon, több sajtóorgánum a show legeredetibb programjának választotta.





# SNEAKERS

FEJLESZTŐ **MEDIA VISION**
MEGJELENÉS **2002. VÉGE**



Az egykor Nezmix, majd Have a Mice Day! névre hallgató program már februárban megjelent japán Xbox-indulással együtt, az angol nyelvű verziót viszont most mutatták be először. A Microsoft elmondása szerint ez lesz az első kifejezetten gyerekeknek készített játékuk, éppen ezért nagy sikert várnak tőle. Talán nem most kellett volna elbüszkélkedni vele, ugyanis az E3-nak otthont adó Conventional Center oldalára méteres betűkkel volt felírva, hogy csak 18 éven felüliek mehetnek be, és semmilyen kifogást nem fogadnak el ez ügyben. Talán ez a nyitja, hogy miért nem vették körül nagy seregek a standot... no meg az, hogy a Sneakers gyengébb lett, mint vártuk. Apollóval, az agresszív egérrel csak előre meghatározott utakon mozoghatunk (ez volt a program legnagyobb hibája), és a verekedős jelenetek is ócskák voltak – mindössze három különféle mozdulatot vethetünk be. A grafika is igen gyenge volt, az egereket beborító szőr látványától (ez a fur shading effektnek köszönhető) pedig – bár jól nézett ki – azért nem estünk hasra.

# CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

FEJLESZTŐ **MICROSOFT GAME STUDIOS** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

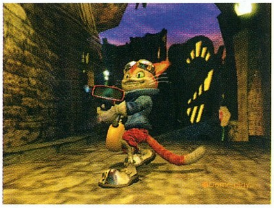


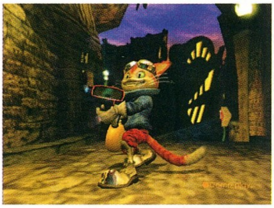


A PC-n már igen sikeresnek bizonyult Crimson Skies Xboxra plántált verziója nagyon pozitív meglepetést okozott: az eddigi képek alapján ugyanis nem sejtettük, hogy ilyen jól fog kinézni – majdnemhogy a Rogue Leaderhez lehetne hasonlítani a grafika minőségét (persze ott óriási pluszt jelentett a Star Wars-környezet). A játékmenet azonban sokkal gyorsabb volt, mint a GC-s szuperjátékban, itt nem lehetett kiszámíthatóan repkedni, a támadó repülők ugyanis igen jól céloztak és manővereztek (az első repülésünk körülbelül 15 másodpercig tartott...). Rengeteg fegyvert vehettünk fel a pályákon, melyek közül legpoénabbnak a zapper nevű tűnt, amivel villámokat lehetett szórni – ha ezt megtaláltuk, már nem volt túl sok gondunk. Az is hatékony volt, ha a földi célpontokat a környezetet felhasználva semmisítettük meg: egy völgyben levő városra ráomlasztottuk a fél hegyet, egy szerencsétlen hajóra pedig egy hidat (ehhez persze jó nagy ágyú kellett). Sajnos interneten keresztül nem lehet majd játszani a programmal, csak osztott képernyőn, viszont ilyenkor egész – az AI által irányított – kötelékeket vezethetünk küzdelembe.

# MIDTOWN MADNESS 3

FEJLESZTŐ **DIGITAL ILLUSIONS** MEGJELENÉS **2002. DECEMBER**





A Midtown Madness 3 is elég jó játéknak ígérkezik, tökéletesen hozza PC-s elődeinek hisztérikus hangulatát. Az eddigi három helyett ugyan két város vár ránk – Párizs és Washington –, melyek a demó alapján óriásinak ígérkeznek (habár csak a francia főváros volt kipróbálható). Kocsikból egyelőre nem volt túl nagy választék, az ígért harmincból mindössze kettő közül mazsolázhattunk. A város egyelőre meglehetősen üres volt, járókelőket például egyáltalán nem láttunk. Ez különösen a nagyobb tereknél, például az Eiffel-torony lábánál, vagy a Diadalívnél volt zavaró; elvártunk volna némi sikoltozó tömeget. Szerencsére a kocsik kinézete kárpótolt sok mindenért, hiszen a járgányok nagyon jól néztek ki, és törhetőek is voltak. Egyelőre csak fel-le lehetett rohangászni Párizsban, minden különösebb cél nélkül, a játék mellett álldogáló fejlesztő viszont biztosított minket, hogy a program online is játszható lesz, és a második rész közkedvelt Cops Robbers játékmódját is tartalmazza. Ebben zsaruk és rablók vadásznak egy elrejtett aranyhalomra, és el kell vinniük a bázisukra – természetesen ütközéssel el lehet venni a másiktól a szajrét.



# SEGA

A Dreamcast végleges bukásán puffogó Sega a tavalyi E3-on mutatott viselkedésével osztatlan megrökönyödést (és anyázást) váltott ki világszerte, amikor kizárólag azokat voltak hajlandók beengedni teljesen zárt standjukra, aki legalább három hónappal (!) a kiállítás előtt időpontot egyeztetett a regionális PR-menedzserekkel. Aki nem tett ilyet (és a látogatók 99%-a nem tett, lévén ilyet még nem pipált azelőtt), az bámulhatta a Sega-feliratot a stand falán, mert a marcona biztonságiak senkit nem engedtek be a láncok mögé. Idén szögesdrótot és géppuskafészkeket is vártunk, de némi meglepetésre egy kicsit változtattak sajátos közönségkapcsolati rendszerükön (bár nem sokat!): elmaradtak a körkörös védelemre berendezkedett verőlegények és a pitbullok, sőt a médiának már elegendő volt egy hónappal előre bejelentkezni, ha nem akart fennakadni az 'Appointment Only!'-tábla mögött figyelő zord matrónák védőfalán, akiknek teljes szókincse a „you can't, sorry"-ra korlátozódott.

A DC csődje után a Sega teljes gőzzel kezdett neki a pénzcsinálásnak, mint multiplatform fejlesztő. Nem kötelezte el magát egyetlen konzol mellett sem, és azt a roppant kényelmes megoldást választotta, hogy saját régebbi licenceinek folytatását (vagy a leállított DC-projekteket) csepegteti el exkluzívként hol ide, hol oda: egy kis Sega GT Xboxra, egy kis Ferrari F355 PS2-re; egy kis Crazy Taxi Xboxra, egy kis Super Monkeyball GC-ra; a régebbiek közül pedig egy kis Panzer Dragoon Xboxra, egy kis Shinobi PS2-re... – Nem rossz! Ugyanezt a módszert folytatják online-stratégiájukban is, és kétségkívül ők a legtöbb leendő online-játékkal rendelkező független kiadó. Saját állításuk szerint mintegy 30 játékuk van felkészítve online-ra, és általános megdöbbenést váltottak ki azzal, hogy sikerült rávenniük Yamauchi-szant, a Nintendo elnökét, hogy nagy kegyesen beleegyezzen a Phantasy Star Online GC-ra való átírásának, amit aztán üzemeltethetnek a saját költségükre. Az online-hoz hasonló erőfeszítéseket tesz a sportjátékokkal foglalkozó részleg is, ami – elnézve kiállított programjaik minőségét és mennyiségét – hovatovább az EA Sports legkomolyabb konkurenciájává lép elő azen a téren. A legjobban azonban az tetszett a Segánál, hogy nem hagyták abba az idétlen horgász szimulátoraikat sem (DC-n kívül általában senki nem erőltetett hasonlóan idióta témájú játékot). A Sega Bass Fishing mellett például az E3 egyik legkellemesebb félóráját töltöttem el: párosban (is) lehetett sügérre menni, és minél jobban rángatta az ember a kukacát, annál nagyobb (játék)élményben volt része... (és most mindenki gondoljon, amit akar!)




■ Óvatos pillantás a Sonytól a szomszédra – tavaly haraptak!




■ Akcióban a Sega-sportrészleg

## GUNGRAVE

FEJLESZTŐ **SEGA**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



Hát a Gungrave valószínűleg nem az a Sega-játék lesz, amelynek segítségével a barátnőddel meg tudod szerettetni a PS2-det (ha mondjuk ez a cél, akkor már inkább próbáld a Toejamet), mert ez valami nagyon japán dolog, ahol az emelkedett cél az, hogy kő kövön ne maradjon. A játék főhőse egy bizonyos Grave nevű bérgyilkos, aki hivatásának gyakorlása közben munkahelyi balesetet szenved. Miután újraélesztették, elindul bosszút állni – hogy kin, min és miért, azt takarja jótékony homály, az ilyesfajta játékokban úgysem igazán az epikus történet és a karakterek finoman árnyalt személyisége jellemző, az egész szellemiséget sokkal inkább összegzi a pályák elején feltűnő „Kick their ass!" felirat. A dolog tehát inkább olyasmi, mint a Panzer Dragoon, csak nem repkedni kell benne, hanem sétálni, és nem a Dragoon van páncélozva. Grave alap fegyverzetéhez tartozik egy-egy kézi ágyú, amelyet a Rambo-filmek fegyvertárából kölcsönözhettek (lévén muníció utánpótlásra ennek esetében nem lesz szükség), de természetesen lesz egy rakásnyi egyéb célszerszám is, amivel bánthatja a környezetét. Aki kedveli a japán anime-rajzfilmeket, akkor az a küldetéseket átkötő videókon azonnal felismerheti a Trigun-sorozat atyjának keze nyomát. Természetesen az ő nevéhez fűződik a karakter-design is, és talán neki köszönhető az is, hogy a Gungrave-et – a rajzfilm-szerű hatást erősítendő – cel-shading technológiával készítették. Úgy két percig elég jól el lehetett szórakozni a játékkal, de számunkra azért nem ez volt a kiállítás fénypontja.

## SUPER MONKEYBALL 2

FEJLESZTŐ **AMUSEMENT** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

A Super Monkeyball első része megjelenési cím volt GameCube-ra (még mindig nem sikerült megfelelő magyarítást találnunk a „launch title" kifejezésre), és ha nem is aratott valami zajos sikereket, a karácsony előtti szezonban a boltokba kerül a második része. Ebben a több játékosra tervezett party-játékban benne lesz tulajdonképpen minden, ami az első részben, viszont a minijátékokat továbbfejlesztették és kibővítették, és hat újabb „Monkey"-játék (többek között foci, baseball, tenisz) csatlakozik a már meglévőkhöz. A sztori mód tíz különböző „Monkey-világban" zajlik, több mint száz szint lesz, habár a programot prezentáló lányka nem tudott arról, hogy új, plusz „Monkey" várható-e a már meglévő csapatba. Az SMB-hez hasonló stílusú parti-játékokkal általában mindenki szívesen tölti az idejét (tekintet nélkül például a grafikára), ha nem a gép ellen kell játszania, mert éppen az egymás elleni játék a lényege. Afelől viszont már kétségeink vannak, hogy hogyan fogja megállni a helyét az SMB2 a Mario Party 4 ellenében, bár az talán már előre jelezhet valamit, hogy az alatt kaptuk kezünkbe az üresen árválkodó kontrollereket, míg éppen sorban álltunk a Mario Party 4-hez...



# TOEJAM & EARL III

FEJLESZTŐ **VISUAL CONCEPT**
MEGJELENÉS **2002. VÉGE**



Az talán már előző számunk híreiből is kiderülhetett, hogy ez a Sega-játék akkora nagy állatság lesz, hogy párját ritkítja – testközelből szemlélve pedig alkotóinak elmeállapotához fűzött kételyeinek azonnal bizonyossággá váltak. (Tényleg tök hülyék.) Kezdődik az egész a játék történetével: funky-rajongó alienek érkeznek a Földre, hogy visszaszerezzék egy funkyzálatlan földlakó által eltulajdonított kincsüket, a Funk 12 Szent Albumát. A funky-kommandó immáron három tagot számlál: a háromlábú cingárhoz (Earl) és a sárga bengához (ToeJam) most csatlakozik egy Latisha nevű hölgy is. Alapvető probléma, hogy a földlakók igen alacsony funk-szinttel rendelkeznek, és így nem nagyon komálják a látogatókat. Egy teljesen antifunk kertész vérfagyasztó fűnyírós rohama ellen csak a Jóisten mentett meg, egy rózsaszín ruhába öltözött molett hercegnő jobbhorgától viszont már ő sem volt képes. (Grath ügyesebb volt: ő egy faágat illesztett a fejéhez, és azt állította a rá támadóknak, hogy ő tulajdonképpen egy fa. Elhitték neki...) Hőseink a Funk Fu harcművészet mesterei, és ha sikerül egy-egy földlakó funkszintjét magasabbra hozniuk, akkor szövetségesekké tehetjük őket: a hirtelen hetvenes évek mikrofon-frizuráját növesztő és rapelni kezdő funkyzált mackó látványa például önmagában is hordoz némi katarzist, de az ily módon megjavult földlakók értékes tanácsokkal és használati tárgyakkal segíthetik küldetésünket. Lehetőség volt kipróbálni a kétjátékos módot is, ahol természetesen kooperatív módban folyhat a funky hittérítés. Ennek egyébként érdekes (és hasonló játékokban még sosem látott) vonása, hogy addig egy képernyőn megy a játék, amíg mindkét szereplő láthatja magát, és csak akkor osztódik két részre, amikor kikerülnek egymás látószögéből. Az egykori remek Floigan Brothers grafikáját idéző játék tehát éktelen nagy baromság lesz – biztosak lehettek benne, hogy megjelenésekor találkozni fogtok a tesztjével a Playtime! lapjain!





# FERRARI F355

FEJLESZTŐ **AM2/SEGA** MEGJELENÉS **2002. VÉGE**

A cím bizonyára ismerősnek hangzik a Dreamcast-tulajok legtöbbjének, hiszen a játék tavaly még DC-re volt kiállítva (játéktermi verzió is volt, három monitorral!). A PS2-es változat legfőbb újítása a három új pálya, ezen felül aztán nem sok különbséget lehet felfedezni a két változat között. Ugyanaz a nyaktörő sebesség, ugyanaz a szép grafika jellemezte a PS2-es verziót is. Első alkalommal hatalmas sikert arattunk, egyetlen hiba nélkül mentünk végig az alagutakkal tűzdelt kanyargós pályán; csak később derült ki, hogy minden segítség (automatikus fékezés kanyarok előtt, lefojtott motorok) be volt kapcsolva; durva fokozatban inkább nem próbáltuk ki... A játék érdekessége, hogy jelen állás szerint nem lesz külső nézet, csak és kizárólag műszerfal-nézetből lehet vezetni a Ferrarit. A szokásos játékmódok mellett (arcade, championship, versus, single race) lesz egy Driver Challange névre keresztelt opció is, ahol a vezetési stílusunkat vizsgálja a program – akár a Metropolis Street Racerben, itt is pontokat kapunk a hibátlanul végrehajtott veszélyes manőverekért, levonást a koccanásokért. Egyébként ennél is pont ugyanaz volt megfigyelhető, mint a Sega GT-nél: remekül kidolgozott, csillogó autók (amelyek itt sem törnek)– szánalmasan festő hátterek.




# SHINOBI

FEJLESZTŐ **OVERWORKS**
MEGJELENÉS **2002. VÉGE**



A Shinobi egy ősrégi Sega-játék, ami talán még valamikor a Saturnos (vagy még Genesises?) időkben hódított magának rajongókat, most viszont az egykori készítőgárda újra összeállt, hogy az új évezred platformjaihoz és elvárásaihoz igazítsák egykori sikerüket. A játékot először megpillantva nem kell túl sokat elmélkedni, hogy ugyan honnan is meríthették az ihletet ehhez a fazonigazításhoz: a sajátosan dark környezet, az egész játékstílus és a főszereplő démoni karakteréről ordít, hogy a Devil May Cryban kell keresni a plágium szülőatyját. (Az is valami: ha már lopnak, legalább lopjanak a legjobbtól!) A játék főhőse, Hotsuma, egy ősrégi nindzsa-klán reménységteljes tagja, aki azzal a kétes dicsőséggel rendelkezik, hogy egy roppant gyanús szokásokkal bíró mágikus kard tulajdonosa. Csillapíthatalan vérszomjjal rendelkezik, és ha netalán ez nem lenne megfelelő módon kielégítve, akkor bizony gazdájának vérével pótolja a hiányzó felesleget – az igazi poén ebben az, hogy a mondatban menet közben alanyt változtattam, és jelenleg már a kardról van szó, nem pedig Hotsumáról... Viszont ha megkapja mindennapi betevőjét, azt azzal hálálja meg a gazdinak, hogy egyre nagyobbakat sebez (ami mondjuk – szokásaiból kiindulva – önös érdeke is). Egy ilyen kütyü ideális alaphelyzetet teremt egy DMC-szerű hack'n'slash-játékhoz, amiben természetesen ellenfelek ezreinek felszabdalása lesz az alapvető feladat. A felszabdalás nemcsak testközelből történhet, mert a távolsági harchoz rendelkezésre állnak az eredeti Shinobi fegyverei is, a shurikenek. A főhős mozgáskultúrája igen sajátos, és a fantáziadús designerek agyában fogant nindzsák szokása szerint teljes mértékben tojik a gravitációra: a dupla ugrással hihetetlen magasságokba szökken fel, házak falán rohangál (pontosan úgy, mint a Hidden Dragon, Crouching Tiger című filmben – még ha az abból készült Ubisoft-játékban még nem láttunk hasonlót), továbbá van egy speckója is, amit a játékot bemutató arc „stealth dash"-nek nevezett. Ilyenkor Hotsuma teljesen előredőlve száguld (a szexepiljeként szolgáló hat-hétméteres vörös sál csak úgy lobog utána), és ilyenkor láthatatlan az ellenfelei számára. Túl sok rész nem volt játszható a játékból, viszont ha az egész így fog kinézni, akkor a Sega egyik legnagyobb sikere lehet a karácsonyi szezonban. Vári Zoli már epedezik.



# SEGA GT 2002

FEJLESZTŐ **WOW ENTERTAINMENT** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



A Sega GT hatalmas sikert aratott az amerikaiaknál, lévén rengeteg klasszikus jenki kocsi (Fordok, Chevroletek, Dodge-ok) volt választható. Sőt, egy külön játékmódot is szenteltek a régebbi járgányoknak, a Chronicle-módban ugyanis három korszakot kell végigzúznunk, a hetvenes, a nyolcvanas és végül a kilencvenes éveket – a korai versenyek stílusosan barnás árnyalatban kezdődnek, aztán fokozatosan kiszínesedik az egész. Összesen 125 autó lesz a programban, habár nem ezek nem lesznek törhetők – mint azt a fejlesztők szomorú mosollyal elmondták, néhány japán autógyártó nem engedte a rongálásokat, az európaiak és az amerikaiak ehhez hozzájárultak volna, mondván úgyis lefutott modellekről van szó. Ennek ellenére a Sega GT figyeli a sérüléseket, és ha elérjük a kritikus pontot, akkor bizony kiesünk. Lesz egy másik fontos játékmód is, a GT, ami igen hasonlít a Sony Gran Turismojára: különböző versenyeken nyerhetünk pénzt, amin aztán megjavíttathatjuk a verdát, új járgányokat, illetve különböző kiegészítőket vehetünk. Lesz egy kis trófeaszoba is, ahol kupáinkat vehetjük szemügyre, sőt, az érdekesebb szituációkat (például ha csak pár méterrel nyerünk) fénykép formájában is megőrizhetjük. A kocsik tényleg nagyon jól néztek ki, csillogtak-villogtak viszont a pályák egyelőre még bűn rondák, kábé úgy festenek, mint ha a PS2-vel egyidőben megjelent Ridge Racer V környezetét lerontották volna. Egyszerűen nem értettük, hogy ezt miért nem javították már ki: elmosódott közönség, 2D-s fák...bleöeh! Reméljük a megjelenésig csinálnak ezzel valamit, mert ha nem, akkor komoly problémák lesznek az eladásokkal.

# CRAZY TAXI 3

FEJLESZTŐ **SEGA** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



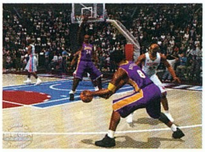
A Sega történetében volt ugyan jónéhány világsiker, de hogy ezek között a legdilinyósabb a Crazy Taxi volt, az ugyebár vitathatatlan. Természetesen ez a sorozat is folytatódik, csak most áttette a székhelyét Xboxra. (Ami azért szerény véleményünk szerint – platform-exkluzivitás ide vagy oda – enyhén szólva is bunkóság, mert egyrészt ezt kényelmesen meg lehet csinálni PS2-n is, úgy, hogy közben bőven elegendő erőforrása marad a gépnek a foci vb-győztesének megsaccolására is.) A harmadik részben újabb négy karakter csatlakozik az ámokfutó taxivállalat alkalmazottainak sorába: Zax, Bixbite, Angel és – végül, de nem utolsó sorban – Mrs. Venus, a rózsaszín hajú nagyi. A feladat persze nem változik különösebben: a gyanútlan kuncsaftokat kell elfuvaroznunk a kívánt helyszínre – árkon-bokron keresztül, tekintet nélkül a veszteségekre. Sok új ötletet nem sikerült a kipróbálható verzióban felfedeznünk, habár a gép mellett álldogáló csóka külön felhívta a figyelmünket az „improved handling system"-re (hogy ez mihez képest „improved", arról nem csevegtünk: DC-n nem volt semmi gond az irányítással, de ha arra célzott, hogy a PS2-es CT2-vel ellentétben megint kezelhető lett, akkor az nem valami nagy fejlődés). A CT3 nyilván a frenetikus alapötlet miatt is sikerjáték lesz, és bár elődeihez képest sok újdonságot nem mutat fel, már csak a zene miatt is érdemes lesz egy pillantást vetni rá (habár nem tudom milyen lehet, amikor az ember a fülével „pillant"), mert az Offspring, a Bad Religion és Brian Setzer (ex-Stray Cats) szolgáltatja a talp- illetve a füstölgő gumik alávalót.



# SEGA SPORTS-SOROZAT

FEJLESZTŐ **SEGA SPORTS** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

Amíg még létezett a Dreamcast, a Sega elsősorban nyilván a saját platformjára erőltette a különféle sportjátékok fejlesztését. Most, hogy az Electronic Arts mellett a világ legnagyobb független játékkiadójává vált, azonban gyakorlatilag minden platformon pályára lép a 2002/3-as idényeket feldolgozó folytatásaival – minő csoda, éppen az EA ellenében. (Ha GC-re egyelőre kevesebb sportjátékuk is volt, PS2-re és Xboxra majdnem az összes meg fog jelenni.) Ez roppant jó móka lesz, mert ugyan az EA Sportsnál vannak a legfontosabb sportágak világszervezeteinek licencei (és párat már 2006-ig meg is hosszabbítottak, tehát egy ideig maradnak is), egy sportjátékban igazából a játékélmény számít, nem pedig az, hogy a kis kopasz istent Roberto Carlosnak hívják-e, vagy Roberto Larcosnak. Ha a kipróbálásukra szánt pár perc nem is lehetett elegendő a feltérképezésükhöz, azért az nagy általánosságban elmondható, hogy a Sega-játékok semmilyen tekintetben nem maradnak el az EA Sports hasonló témájú játékaitól, verseny tehát lesz. Ez alól talán két kirívó eset volt: az NHL 2k3 irányítása valami bűn rossz volt Xboxon és PS2-n is (maradunk az EA-nél, ha nem tesznek bele az új részbe további arcade marhaságokat), az NBA 2k3 Xboxon (és főleg GC-n) viszont iszonyú jó volt. A karácsonyi szezonra a következő sportjátékokat várhatjuk a Segától: NHL 2k3, NCAA 2k3 (amerikai futball), NBA 2k3. World Series Baseball.



# PANZER DRAGOON ORTA

FEJLESZTŐ **SMILEBIT** MEGJELENÉS **2002. VÉGE**





Az Orta már a negyedik darabja a Sega egyik legnépszerűbb sorozatának, amelynek elődjei Mega-Driveos megjelenésüket követően azonnal kultuszjáték-státuszba kerültek. A sorozat új része az első kettőhöz hasonló lövöldözős program (a harmadik, a PD Saga sokakat meglepett azzal, hogy egy RPG lett). Tulajdonképpen az Orta igen egyszerű ötleten alapul: a 2D lövöldözős játékok átültetése 3D-be, amelyben egy viszonylag keskeny pályán kell manővereznünk úgy, hogy közben a szembe jövő ellenfeleknek ne kegyelmezzünk – és mint a név is mutatja, mindezt egy páncélozott sárkányt irányítva. Az új koncepció a közelmúltban látott játékok közül leginkább a Rezre hasonlítható (igaz, az viszont az eredeti Panzer Dragoonokat nyúlta, szóval akkor most 1:1). Két pályát lehetett kipróbálni, és egyelőre ezeken sem működött minden, például az ígért leágazásokat nem találtuk meg, és ellenfelekből sem találkoztunk túl sok félével. A grafika azonban csodálatos, egyszerűen lélegzetelállító helyeken repkedhettünk, amit még külön feldobtak az időjárási effektek (az éjszakai esős pályán hulló vízcseppek például remekül szemléltették a sebességet) – habár a képeken talán ez nem igazán jön át. Orta egyébként az új hősnő neve, akit az első küldetésben egy börtönből kell kiszabadítani. Sárkányunk több képességgel is rendelkezik: normál támadása mellett eregethet több ellenfélre ható sugarakat, egységnyi sebzés elszenvedése után pedig berzerkerként küzd. Hátasunkat át is tudjuk alakítani, attól függően, hogy mire – védekezés, támadás, sebesség – akarjuk helyezni a hangsúlyt.


NINTENDO
GAMECUBE™
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel.: 23/337-196
SUPER
SMASH BROS.
Melee
Furcsa karakterek.
Csúnya sérülések.
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

# E3 ELECTRONIC ARTS



A z Electronic Arts a szokásos, őt megillető helyén terpeszkedett, szemben a két legnagyobb csarnok főbejáratával. Hozták megint a hi-tech óriás kivetítőjüket a koncertfelszerelésre emlékeztető hangrendszerrel, amelyen folyamatosan mentek a játékaikból készült 2-3 perces trailerek (filmlicencek esetén pedig az eredeti filmek – Gyűrűk Ura 2, Matrix 2, Harry Potter –bemutatói, amit egyébként itt lehetett először látni). Az ember akkor döbbent rá igazából, hogy MENNYI játékot is hoztak ki, amikor szépen elheveredett a szőnyegen, és megpróbálta végigülni az előadást az első ismétlődésig – aztán rájött, hogy ha három órát ücsörög az EA-nél mozizva és még a játékaikat is ki akarja próbálni, akkor lemondhat arról, hogy aznap egyáltalán mást is lát az E3-ból. Habár a három konzolgyártón kívül nem volt nagyobb stand az övékénél, ez is nagyon úgy festett, mintha egy kicsit kinőtték volna. Ennek bal oldalán még úgy-ahogy elszorongtak egymás mellett a sportjátékaik (kint volt az összes licencük új része, több géptípusra is), de olyan hatalmas címeket, mint a Medal of Honor, NFS: Hot Pursuit vagy a The Sims is csak egyetlen gépen lehetett kipróbálni. Csak hármont játék kapott külön elbírálást (ami azt jelenti, hogy teljes két masinán futott): a No One Lives Forever 2 (PC-re), míg Harry Potter tavalyi várából mindössze egy bástya maradt, mert össze kellett húzódnia a Gyűrűk Ura-film második részéből készült játék miatt. A „Két Torony" is takarékosan egy (!) toronyban várt bemutatóra, az viszont hatalmas poén volt, hogy egy vitrinben – mintha csak valami múzeumban volnánk – ki voltak állítva a filmben használt kisebb-nagyobb eszközök és felszerelések, úgymint Legolas nyílvesszeje, Gimli úti szekercéje, Aragorn kardja, Uruk-Hai ork sisak (elég rendesen behorpadva) – és így tovább. (Az EA-nak peche van: berepült egy reklám a rájuk szánt harmadik oldalra, úgyhogy kénytelenek leszünk rájuk a következő számban visszatérni.)





## BUFFY – VAMPIRE SLAYER

FEJLESZTŐ **THE COLLECTIVE** MEGJELENÉS **2002. NYÁR**

Ez a filmsorozaton alapuló akciójáték (fut nálunk is, vasárnap esténként az egyik adón) leginkább a Blade 2-re emlékeztetett: itt is egy különleges képességekkel megáldott hős küzd a világot elárasztani kívánó élőhalottak ellen. Annyit azért Buffy javára lehet írni, hogy lényegesen szemrevalóbb, mint Wesley Snipes – ez a játékban is így van, ráadásul a rajongók el fognak ájulni attól, hogy minden pályát más ruciban kell végigzúzni. A program az első sorozaton alapul, az abban megjelenő ellenfelek (fanoknak: Spike, The Master, Drusilla), helyszínek és társak kapnak itt is szerepet. Mindenki a saját hangján szólal meg, kivéve a legfontosabbat, Buffyt – Sarah Michelle Gellarnek nem tetszett ez az egész játék-dolog, ezért teljesen elhatárolódott tőle. A mozdulatait a kaszkadőrén keresztül rögzítették, ezért itt nem lesz hiba; legalább 25 ismerős ütést-rúgést vihetünk be a vérszívó kreatúráknak. Külön élvezet, amikor találunk egy karót (e célból érdemes szétverni a ládákat és székeket), ilyenkor nemcsak extra sebzést vihetünk be, de igen látványosat is – nem mindennapi, ahogy keresztülcsapunk egy farudat egy vámpíron!



## THE SIMS

FEJLESZTŐ **MAXIS**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

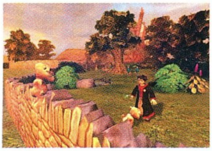


A The Sims minden idők legnagyobb példányszámban eladott játéka volt PC-n, és gyakorlatilag minden díjat bezsebelt, ami csak elérhető: négymilliós eladása teljes mértékben megdöbbentett mindenkit (ez a tíz-tizenötszöröse annak, amivel a kiadók PC-n már elégedettek szoktak lenni), hiszen ez még egy konzolos játék esetén is elképesztő kasszasiker. A legnagyobb megdöbbenést talán magából a kiadóból váltotta ki (bár nyilván édes volt e teher nekik), hiszen ez az életjáték egy nagyon egyszerű alapötletre épül: a játékos TÉNYLEG a saját életét játszhatja benne! (Habár itt kétségkívül nagyobb sikereket lehet elérni, mint a valódiban.) Karakterünkkel munkát keresünk, házat vásárolunk részletre, randevúra megyünk, küzdünk a szomszédokkal, szerelembe esünk, kirúgnak a munkahelyünkről, berendezést vásárolunk (egyik kedvenc haverom például lelkendezve mesélte, amikor végre sikerült megvásárolnia a nagyképernyős projektort a mellékhelyiségbe, hogy karaktere a klotyón ülve is nézhesse a vb-t – nagyon jól mutat a szökőkút mellett!) – és így tovább, akárcsak a való életben (…szeretné az ember). A PS2-verzióban teljesen kicserélték a 3D grafikát (a figurák is sokkal nagyobbak), van egy csomó új tárgy és személyiségtípus, továbbá lehetőség van a memóriakártyára kimentett karakterünkkel egy másik gépen, például egy ismerősünk által létrehozott környezetben játszani (akár az ő karakterével együtt), és van egy kétjátékos, egymás elleni üzemmód is, amikor több pénzt vagy népszerűséget kell elérnünk. Ilyen játék még nem nagyon volt konzolon – de máshol se nagyon!



# HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

FEJLESZTŐ **ARGONAUT ÉS EUROCOM** MEGJELENÉS **2002. NOV. 8.**



Nagyon úgy néz ki, hogy még pár évig nem fog eltelni E3 Harry Potter nélkül, az új filmhez már minden platformon kijön a program – idén ugyanakkora várat nem építettek neki, mint tavaly, de azért egy kamrát (igaz, titkok nélkül) felhúztak. A PSX-es verzió ugyan nem volt kiállítva, azt azonban sikerült megtudni, hogy jövőre a harmadik részt is kiadják ezen az öregecske konzolon. A Eurocom által fejlesztett Xbox és GC-verzió előrébb tartott a fejlesztésben, és a legutolsó pixelig ugyanúgy néztek ki – azaz meglepően jól! Különösen a környezet, azaz az egyetem és környéke festett ki igen hangulatosan. A főteremben például a márványpadlón tükröződött minden: nem csak a statikus elemek, mint a székek vagy az asztalok, de a karakterek és a speciális effektek is. Amikor kiértünk a kertbe, akkor elsősorban a látótávolság lepett meg minket: szinte nem is volt ködösítés, a távolban fekvő dombok is tökéletesen kivehetőek voltak! Ezzel szemben a PS2-es változat kicsit fejletlenebb állapotban került bemutatásra, igencsak lassú volt, és a látótávolság sem volt annyira impresszív, mint a többi verzióban. A játékmenet egyébként nem változott sokat – kellett ugrálgatni, beszélni a pajtásokkal és néhány minijátékot is ki lehetett próbálni (egyszer például játékmacikat kellett minél messzebbre hajítani). Az meg különösen mókásan festett, amikor Harry a mosógépet bűvölte a varázspálcával...



# NFS: HOT PURSUIT 2

FEJLESZTŐ **BLACK BOX**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



Semmi kétség: a Need for Speed-sorozat legújabb tagja az egész E3 legszebb (és talán legjobb) autóversenye volt – elképesztő, hogy milyen jól nézett ki! A feladat tulajdonképpen semmit sem változott: csúcsszuper járgányokat (Lamborghini, Ferrari, ilyesmik) vezetve veszünk részt közúti versenyeken, amelyet a rendőrség nem néz kimondottan jó szemmel. Így nemcsak az idő vagy a többi versenyző lesz az ellenfél, hanem a minket üldöző zsernyákok is. (Hogy ki szerelte fel őket Lamborghinikkel, azt nem tudjuk, mindenesetre igen mókásan néztek ki a fekete-fehérre meszelt, villogó rendőrbatárok.) A győzelmekért új pályák (összesen 20 van), új kocsik vagy nagyobb teljesítményű modellek járnak, de ismét bebújhatunk a rendőrök bőrébe is, és akkor mi kergetjük a gyorshajtókat. Az igazán döbbenetes az volt a játékban, hogy nemcsak az autók néztek ki iszonyú jól, de a – rendszerint interaktív – táj is, különösen akkor, amikor találtunk „egy rövidebb utat az erdőn keresztül". Mindehhez a kocsik még elég realisztikusan is viselkedtek, és tökéletesen lehetett irányítani őket. Biztos, hogy a játék a karácsonyi szezon egyik legnagyobb sikere lesz.

# TY THE TASMANIAN TIGER

FEJLESZTŐ **KROME STUDIOS** MEGJELENÉS **2002. VÉGE**

Úgy látszik, Tasmánia nemcsak az ördögök hazája: most májusban derült ki, hogy egy eleddig ismeretlen faj is él ott, nevezetesen a tasmán tigris. Populációja az ördögöhz hasonlóan nem túl nagy, lévén egyetlen, Ty nevű egyedből áll. Legalábbis pillanatnyilag, ugyanis a szörnyen magányos figura tudomást szerez róla, hogy többi fajtársa egy Álomvilág nevű helyre szakadt. Az ide vezető portál valahol Ausztráliában található, és kinyitásához Ty-nak öt gyémántot kell összegyűjtenie. A hosszú utazás alatt tigrisünk végigjárja Óceánia különféle helyszíneit a hegycsúcsoktól a sivatagokig, és találkozik a helyi állatvilág vagy 60 különböző képviselőjével (illetve azzal, ahogy ezeket a roppant elmés karaktertervező elképzelte). Ezek pedig rendszerint nem örülnek neki, és kénytelen néha menekülőre fogni a dolgot, néha pedig Ty Fighterré változni... Az Electronic Artsnál annyi szuperprogram volt kiállítva, hogy az egyetlen gépen szomorkodó játékkal szinte senki sem játszott (pedig még egy plüss Ty-nak öltözött figura is próbálta erre rávenni őket, nulla sikerrel) – amit részünkről nagyon helyesnek tartottunk, mert így legalább zavartalanul ökörködhettünk vele vagy fél órán keresztül. (Amikor másnap is megjelentünk a megint üresen szomorkodó gépnél, Ty meg is simogatta a buksimat – bár pólót nem adott a ronda dög!) A játékban minden megvan, ami naggyá tehet egy 3D platformjátékot: remek kamerabeállítások, dilis animációk, teljesen nevetséges figurák, és a főhős karaktere legalább olyan jól el van találva, mint mondjuk Rayman vagy Croc!



# LOTR: THE TWO TOWERS

FEJLESZTŐ **STORMFRONT** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

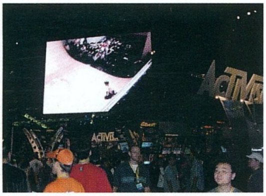
Igen érdekes – és számunkra kissé szomorú –, hogy a Gyűrűk Urából a kiadók notóriusan akciójátékot csinálnak, nem pedig RPG-t, amihez mondjuk sokkal jobban adja magát a téma. Szerencsére az EA-verziója, legalábbis annak az E3-on bemutatott egyetlen helyszíne (összesen 16 lesz, vegyesen az első két filmből) pazar lett, gyors, szép és akciódús. A demópálya a Helm-szurdokban játszódott, ahol Aragornt irányítva kellett visszavernünk az orkok áradatát. Nem csak mi küzdöttünk, hanem körülbelül tucatnyi társunk is, sőt, a háttérből Legolas lövöldözte nyilait. Közben szólt az első film zenéje, tüzes nyilak és katapult-lövedékek zúgtak el mellettünk, az orkok pedig százával rohamoztak. Külön kellemes volt, hogy közben a kiállítás legnagyobb kivetítőjén a leendő filmből is pontosan az a trailer ment, amit a demó is bemutatott. Egészen elképesztő volt a játék hangulata, amiben igen nagy része volt a fantasztikus grafikának is – a Baldur's Gate Dark Alliance készítői most is maradandót alkottak! Ez a program csak PS2-re jön ki, de az illetékesek szerint a folytatás, illetve egy Middle Earth Online nevű program már fejlesztés alatt áll több platformra is; megjelenés 2004-ben.





# ACTIVISION

Az Activision ugyanazzal rukkolt elő főlátványosságként, mint tavaly: kihoztak egy félcsövet, és amikor úgy érezték, hogy némi plusz figyelemre van szükségük (mondjuk megjelent valami híresség egy közeli, rivális standon), akkor beküldték legnagyobb sztárjaikat – Tony Hawkot, Mat Hoffmant, Shaun Palmert –, hogy mutassák meg mit tudnak. A fiúk persze nem adtak bele mindent, de így is elég szép bemutatókat láttunk, ha másért nem, hát azért, mert még 80%-on üzemelve is hozzátartozik a produkcióhoz, hogy négy-öt trükk után mindenki hatalmasat taknyol (azonnal jöhet a következő). A



félcsövet egyébként a kosarasok is kihasználták: volt egy streetball-bemutató is, a Street Hoops tiszteletére, ahol – állítólag – szintén hírességek léptek föl, igaz, mi egyiket sem tudtuk azonosítani (bár az, hogy hatalmas nézősereg alakult ki azt bizonyítja, hogy nem voltak teljesen ismeretlenek a hazaiaknak).

Nem csak élőben volt tele az Activision standja extrém sportolókkal, hanem a játékaik is – kint voltak a Tony, Mat és Kelly, valamint az újonc Shaun nevével fémjelzett programok, a másik Shaun (S. Palmer's Pro Snowboarder 2) és az ez évben induló Travis (T. Pastrana's Pro Motocross) viszont az előzetes hírekkel ellentétben hiányoztak. Volt pár szuperhősös játékuk, és idén rámentek a filmekre is, igaz, egyelőre főként GBA-n termelnek (Stuart Little 2, XXX). A következő generációs konzolokra csak egy filmátirattal készülnek, és az sem volt játszható. A Spielberg által rendezett sci-fi, a Minority Report mindhárom konzolra kijön, és nagy vonalakban a film sztoriját követi. A videón bejátszott jelenetekben a főhős ököllel megy ellenfeleire, valószínűleg a közelharc lesz a program középpontjában. Azt is sikerült megtudni, hogy a film főszereplőjével, Tom Cruise-zal nem tudtak megegyezni a pénzen, ezért az ő arcmása nem szerepel a programban.

Az Activisionnél megemlítendő még egy játék, aminek – egyelőre – nincsenek konzolos vonatkozásai. A Doom 3-ról van szó, ami az egész show legnagyobb durranása volt, grafikailag legalább 2 évvel járt a többi PC-s játék előtt. (Mondjuk a 2003. végére tervezett megjelenéséig azért talán behozzák.) Egyelőre még nem jelentettek be konzolátiratokat, de elbeszélgetve egy fejlesztővel, kiderült, hogy ők szívesen eladnák a jogokat Xboxra, esetleg PS2-re. Remélhetőleg lesz olyan kiadó, aki képes fizetni a jogokért, mert kár lenne, ha kimaradnánk ebből a programból!

## TENCHU 3

FEJLESZTŐ **K2**
MEGJELENÉS **2002. TÉL**

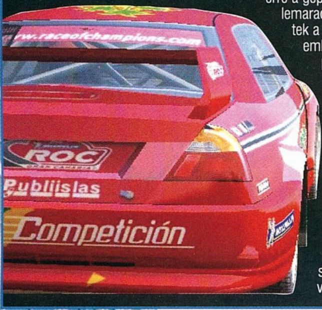


A nagysikerű ninja-sorozat harmadik részét már egy teljesen új csapat készíti, de szerencsére ez egyáltalán nem látszik meg a Tenchu 3-on. Mind a két eddigi főszereplő, Rikimaru és Ayame szerepel, bármelyikükkel nekivághatunk az összes missziónak. Lesz egy harmadik karakter is, akinek semmi köze a ninjákhoz – habár róla nem voltak hajlandóak elárulni semmit (remélhetőleg nem Tony Hawk vagy valami más marhaság lesz...). Maga a játékmenet nem változott sokat, viszont a hatalmas pályák és a megtanulható új képességek azért jelentenek egy kisebb csavart. Mivel a Tenchu 3 körülbelül 20%-kal lesz nagyobb, mint az első két rész együtt, ezért azt hiszem nem túlzás a pályánkénti kétórás játékidő, amit ígértek (viszont a pályák számát taktikusan nem közölték). Szinte minden cselekedetért (egy ellenfél megölése, egy csapda kikerülése vagy egy ügyes suhanás az őrök között) kapunk néhány ikont, és ha egy pályán összegyűjtjük az összeset, akkor gazdagabbak leszünk egy új képességgel – például nagyobbat ugorhatunk, vagy tanulunk egy új kardkombinációt. Igaz, a grafika nem volt ott a spiccen, de a játék maga nagyon jó – és ez az, mi igazán számít.

## RALLY FUSION – RACE OF CHAMPIONS

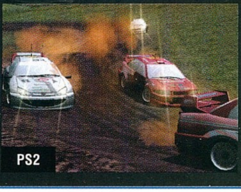
FEJLESZTŐ **CLIMAX** MEGJELENÉS: **2002. ŐSZ**

Amint megközelítettük a Rally Fusiont bemutató tévéket, egyből feltűnt, hogy a visszajátszások minősége nagyon magas, legalábbis a GT3 közelében vannak. Szerencsére a verseny idején tapasztalható grafika is fantasztikus, főként az Xbox-verzió volt kiváló (a fejlesztők elmondták, hogy legjobban erre a gépre tudnak dolgozni, de a többi verzió enyhébb lemaradását hamarosan behozzák). Ezután következtek a számok, csak néhány, amire vissza tudunk emlékezni: a kocsik 16.000 poligonból állnak, 20 pálya van, és összesen hat talajtípus, valamint 20 különböző autó és nyolc játékmód, köztük hatot többjátékos-módban (PS2-n és GC-n négyen-négyen, Xboxon hatan lehet versenyezni) is ki lehet próbálni. A Climaxos srácok (khm...) egyébként a sérülési rendszerre a legbüszkébbek, hiszen – valószínűleg az Activision hathatós segítségével – olyan licencet sikerült szerezniük, amiben benne van az, hogy a kocsikat szó szerint meg lehet semmisíteni. A kocsik teljes szétzúzásának engedélyezésétől az autógyártó cégek általában elzárkóznak, most viszont semmi akadálya nem lesz, hogy egy Audit vagy egy Peugeot-t törjünk darabokra.






GC



PS2

# TONY HAWK'S PRO SKATER 4

FEJLESZTŐ **NEVERSOFT** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**


PS2


XBOX

Mindig rizikós dolog elkészíteni egy sikeres sorozat következő tagját, hiszen a rajongók éberen figyelnek és lecsapnak a legkisebb hibákra is. A Neversoft eddig nem hibázott, és a látottak alapján idén sem fognak (jövőre jön a TH5, ami a fejlesztő szerint „az online játékra fog koncentrálni"), mert a Tony 4 mindenkinek tetszett. Ezúttal nincs a manualhoz vagy a reverthez hasonló nagy horderejű újítás, bár új trükkök akadnak szép számmal. A legfőbb újítás a karrier-módot és a free-skatinget érte. Előbbiben minden egyes karakter különböző sorrendben teljesíti a pályákat, és mindenkinek teljesen eltérő feladatai lesznek, a lehetőségekhez képest próbálják követni az illető életpályáját is. A Free Skating opció is megújult, hiszen nem néptelen pályákon vacakolhatunk: az egyes helyszíneken rengetegen tartózkodnak, és mindnkivel beszélhetünk is. Ők egyedi kihívásokat jelentenek, például fogadnak velünk, hogy nem tudunk egy percen belül tízszer grindolni, vagy hogy nem tudunk végrehajtani egy adott trükköt. Vannak különösebb figurák is: az állatkertben például egy ostoba látogatót kell kiszedni az oroszlán szájából – azaz végre kell hajtani egy 50.000-es trükköt a ketrecben. A grafika nem ment át látványos újításon, bár az igaz, hogy a pályák ismét nőttek vagy 50%-nyit, és a deszkások is élethűbbek. A PS2-es verzióban tuti lesz internetes játékra lehetőség, az Xboxosnál egyelőre nem tudni – GC-n természetesen el lehet ezt feledni.


GC

# BLADE 2

FEJLESZTŐ **MUCKY FOOT**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

A Blade 2 nálunk is nemsokára a mozikba kerül – Amerikában viszont már pár hónapja lefutott, viszont emiatt nem voltunk tisztában a történetével. Anélkül, hogy a sztorit lelőnénk, annyit azért elmondanánk, hogy Blade-nek gonosz vámpírokat kell irtania (hehe). Az első dolog, ami a szemünkbe ötlött, amikor kipróbáltuk a demót, hogy a különböző karakterek – és főként Blade – kialakítása parádés lett – igaz, a környezet (nevezetesen egy raktárépület) kissé kopár volt. Az irányítás meglehetősen furcsa volt: a bal karral irányítottuk hősünket, míg a jobb karral jelöltük ki a támadás irányát – ez néha érdekes dolgokat eredményezett (egyszer hátracsaptunk a karddal – ketten vesztették el a fejüket), a legtöbbször viszont csak kétségbeesett kalimpálásra futotta erőnkből. A Blade 2-vel töltött tíz perc alatt nem igazán sikerült elsajátítani az irányítást, és mivel egy ellenfelekkel dugig levő pályát állítottak ki, rengetegszer sikerült elvéreznünk. A fejlesztő mindenesetre megnyugtatott minket, hogy az első pályák sokkal nyugodtabbak lesznek, mindenki elsajátíthatja a játék kezelésének csínját-bínját csak később akarják ilyesfajta kombókkal szivatni a t. játékost...

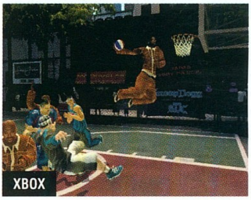

PS2


XBOX



# STREET HOOPS

FEJLESZTŐ **BLACK OPS ENTERT.**
MEGJELENÉS **2002. NYÁR**


XBOX

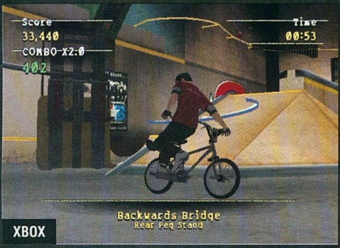
Valószínűleg az Electronic Arts által fél éve kiadott NBA Street sikere nyomán kezdődött el a Street Hoops fejlesztése, mindenesetre a játék nekünk nagyon bejött. Eleinte a program amolyan extremizált sportjátéknak készült, mint mondjuk a Midway játékai (RedCard Soccer, NHL Hitz), a fejlesztés során azonban egyre komolyabb jellegű lett a project; most már ott tartunk, hogy a játékosok igaziak másai, és a 14 pálya közül 10 igazinak a másolata. Szinte minden játékmód a rendelkezésünkre áll, kezdve az egész pályás 5 vs. 5-től, egészen a félpályás 1 vs. 1-ig. A meccsekre fogadhatunk, és ha nyerünk, akkor a hatalmas mennyiségű zsozsót ruhákra (Fila, Nike) illetve tetoválásokra költhetjük el. Természetesen egymás ellen is lehet játszani, mindkét konzolon négyen próbálkozhatunk. A Street Hoops igen jól játszható lett, ráadásul igen izgalmas is, igen könnyű ugyanis labdát szerezni – igaz, a bíró ki volt kapcsolva...


XBOX

# MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

FEJLESZTŐ **RAINBOW STUDIOS ÉS GRATUITOUS GAMES** MEGJELENÉS **2002. NYÁR**

Hoffman pajtás mindhárom napon feltűnt az Activision-stand melletti félcsőben, hatalmas ováció kíséretében – a róla elnevezett játék viszont valahogy nem állt az érdeklődés középpontjában, alig játszottak vele. Éppen ezért örültek a fejlesztők, amikor megérkeztünk, végre valaki, akire rázúdíthatták információikat. Miközben próbálkoztunk minél látványosabb kombók bemutatásával, megtudtuk, hogy több száz új trükköt vezettek be a játékba, melyek közül kiemelkednek a flatland-mozdulatok. Utóbbiak tulajdonképpen egyenértékűek a Tony Hawk 3 revertjeivel, a talajon mutathatjuk be őket, és alkalmasak az ugró kombók összekötésére. Olyan dolgokról van itt szó, mint például az egykerekezés – és persze közben lehet pörgetni a kormányt, meg lehet ide-oda mászkálni a bringán. Az esések ezúttal sokkal brutálisabbnak néznek ki, és a vér is rendesen ömlik, amivel az elkövetők külön el is büszkélkedtek. Az irányítás egyébként ugyanaz volt, mint a THPS4-ben, ezért itt rengeteg sikerélményünk volt – amire szükségünk is volt, mert Kelly-nél és eleinte Shaunnál kicsit megégettük magunkat. A programban egyébként csak amerikai helyszínek vannak, mert a játék egy buszos kirándulást mesél el.

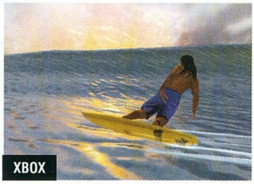


XBOX

# KELLY SLATER'S PRO SURFER

FEJLESZTŐ **TREYARCH** MEGJELENÉS **2002. NYÁR**


PS2


XBOX

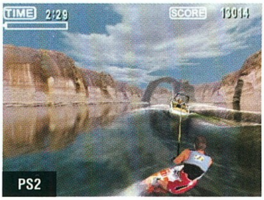
Igen nagy szerencsénk volt az Activision extrém-sport játékaival, ugyanis ezeket a fejlesztések irányítói mutatták be nekünk, így rengeteg dolgot tudtunk meg róluk. Ez a téma külön pikáns volt a Kelly Slater esetében, hiszen a Treyarch csak nemrég került a képbe, a korábbi készítőket, az I.R.C.-t az Activision kirúgta. A játék meglepően sok szempontból különbözik a Tony Hawk-programoktól – szerencsére; itt nem mehetünk szabadon, amerre látunk, hanem a hullámokat kell meglovagolni. Ez eleinte nem nagyon akart sikerülni, mert a mozgás valamilyen oknál fogva úgy volt megoldva, mint egy repülőgépszimulátornál – jobbra kellett húzni a kart, hogy balra haladjak. Amint ezt valamennyire megszoktam, a kombózás is beindult, szerencsére a sikeres leérkezések után mindig volt pár másodperc, hogy egy újabb mutatványba kezdhessek, így aztán egész szép pontszámokat szedtünk össze – aztán a végén jött egy cápa, ami viszont minket. A játéknál mindenképpen megemlítendő a víz kidolgozottsága; Xbox-fejlesztőknek ez a mániája, de PS2-n azért nem ez az első számú divat – meglepődtünk, mert ilyet még nem láttunk, még a TransWorld Surfben sem. A víz folyamatosan fodrozódik, a hullámok nem szögletesek, és nagyon jól néznek ki a fényhatások is.



# SHAUN MURRAY'S PRO WAKEBOARDER

FEJLESZTŐ **SHABA GAMES** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

Első kérdésünk a frissen családra lelt (egy hónapja megvette őket az Activision szőröstül-bőröstül) Shaba tagjaihoz az volt, hogy mi a nyavalya az a wakeboard. Csúnyán néztek, de azért elmagyarázták, hogy az tulajdonképpen a vízisí, csak egy snowboardon előadva (nem ám egy sima snowboard az, de ezzel már nem akartam zaklatni őket). Innentől már egyenesben is voltunk, bár nem sokáig, mert első ugrásunkat – úgy körülbelül 150 km/h-s sebességnél – egy jacht árboca szakította meg. A másodikat a sziklafal. A harmadik már trükkösebb volt, öntudatlanul egy olyan trükköt sikerült előadnunk, amikor a karakter egy pillanatra elengedi a madzagot. Azonnal ömlöttek is a pontok – a baj csak az volt, hogy utána nem sikerült megint megfogni a zsineget, a többit meg el lehet képzelni. Persze nem adtuk fel, és sikerült egyre nagyobbakat is ugrani, főként a motorcsónak farvizéről lehetett halmasakat pattanni. Repkedés közben azért volt egy kis idő figyelni a részletekre is. Például a víz kidolgozására, ami – bár teljesen eltér a Kelly Slater Surfben látottaktól – pazar lett, nagyszerű a tükröződés-effekt rajta. Őszintén szólva a Tony Hawk után legszívesebben ezzel játszottunk az Activision egész kínálatából, sokkal élvezetesebb volt, mint a másik két extrém sportjátékuk.



PS2


PS2


PS2

# X-MEN WOLVERINE'S REVENGE

FEJLESZTŐ **WARTHOG ÉS GENE POOL**
MEGJELENÉS **2003.**




A szuperhős-mánia tovább folytatódik; a Spider-Man elképesztő mozisikerét követően az Activision is kétszerezett erővel korbácsolja fejlesztőcsapatait, hogy színvonalas játékokat üssenek össze, lehetőleg hamar. Ebben a játékban a megmérgezett Rozsomákot vehetjük szárnyaink alá, akinek vissza kell mennie a rettegett Weapon X-gyárba, ahol megtalálhatja a gyógyszert. Lazsálásra pedig nincs idő, mert szegény még regenerációs képességével is csak 48 óráig bírja. A kipróbált pálya már a gyárban játszódott, és az volt a feladat, hogy találjunk valakit, aki tudja a titkos labor pontos helyét – ez persze számunkra csak annyiban volt fontos, hogy az utolsó embert a szinten nem kell lemészárolni, egészen addig ugyanis csak abból állt a küldetés. Rettenetesen felszeleteltünk mindenkit adamantitkarmainkkal, néha még klassz kivégzőmozdulatokat is bemutattunk. Sajnos a játék meglehetősen egyhangú volt: szoba, ellenfeleket kinyírni, utolsónál kulcs, amivel mehetünk a szobába, ahol új ellenfelek várnak… Szerencsére ígéretet kaptunk, hogy lesznek eltérő pályák is, többször kell majd lopakodnunk, és lesznek menekülős küldetések is. Ezen felül számíthatunk rengeteg főellenfélre, hiszen az X-Men-univerzum fölös mennyiségben rendelkezik leölhető gonosz mutánsokkal.



# X-MEN NEXT DIMENSION

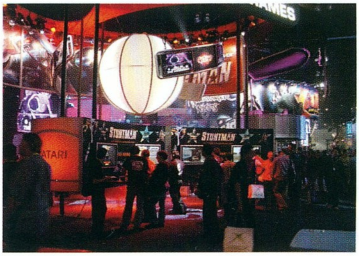
FEJLESZTŐ **PARADOX ÉS EXAKT**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

A Next Dimension nem más, mint a PSX-re megjelent Mutant Academy folytatása, azaz egy 3D-s verekedős játék. Hatalmas pályákon kell a 24 szuperhőssel/gonosszal csapkodnunk, bár kiállítva csak egy szint és négy versenyző (egyelőre mindegyik tíz alatti kombóval) volt. A PS2-es verziót próbálgattuk, ami a készítők szerint nagyon korai, valószínűleg nem sokkal karácsony előtt tudják majd befejezni. A karakterek mindegyikének lesz pár speciális, úgynevezett Air-támadása, amivel fellőhetjük a másikat a levegőbe, és ott sorozhatjuk meg. Természetesen Rozsomákkal vágtunk neki az igen kemény küzdelemnek (egyelőre csak a legnehezebb fokozat van kész, a könnyebbekhez még le kell butítani az AI-t), és igen ritkán még némi sikerélményem is adódott – egyszer kegyetlenül sikerült megalázni Juggernautot. A kipróbálható pálya egy metróaluljáró volt, amiben egyelőre nem lehetett új termekbe áttörni (igaz, a padokat és a szemeteseket le tudtuk zúzni), viszont a fejlesztők bőszen mutogattak („Látod azt a csatornafedelet? Na, ott majd le lehet esni, amögött a plakát mögött pedig lesz még egy terem."), úgyhogy remélhetőleg a pályák méretével nem lesz panasz.



# E3 INFOGRAMES

Az Infogrames a legnagyobb európai kiadóként méltán képviselte az Óvilágot (a Ubisofton kívül egyedül ők kaptak helyet a „nagyok" között, a két fő kiállítási csarnokban), mert jónéhány kiváló minőségű játékot (Stuntman, Unreal Championship, Heroes of Dungeons&Dragons) hoztak magukkal. Elég nagy showt is csináltak hozzá: standjuk közepét egy hatalmas kivetítő foglalta el, amelyen körülbelül félóránként követte egymást játékaik igen alapos bemutatása, amelyet majdnem mindig az adott játék kivitelezésének valamelyik vezetője kommentált, „ő már csak tudja"-alapon. (A szokást egyébként igazán átvehetnék a többiek is, mert hasonló jellegű – nyilvános – bemutatót, csak a Sonynál láttunk.) A bemutatók után az aktuális játékhoz kapcsolódó, különféle elmés kérdésekből álló vetélkedő következett, ahol mindenféle kegytárgyat zsákmányolhatott a helyes választ beordító illető. A fennmaradó tíz percekben még a bemutatóknál is nagyobb tömeg csődült össze, mert egy 6-8 főből álló pom-pom lány kommandó táncolt, sikoltozott, valamint pólókat és különböző ajándéktárgyakat szórt a tisztelt publikum közé. A legidegesítőbb kegytárgy kétséget kizáróan a Zapperhez adott bigyó volt, amit jó gyorsan nyomkodva ketyegő hangot lehetett csiholni. Mivel ezeket a lánykák marokszámra szórták, az egész E3 nyitástól zárásig ketyegett – nyilván a hallban és a kapuknál álldogáló biztonságiak legnagyobb örömére... (Egyébként tényleg nagyon idegesítő holmi: bárki bejön a szerkesztőségbe és a keze ügyébe akad, azonnal elkezd vele zörögni! El is zártam a fiókomba. Kety-kety-kety...)



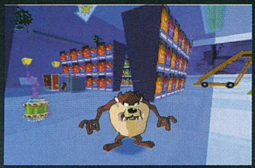
■ Főszerepben a Stuntman



■ Ki tudja miért, itt mindig nagy tömeg volt

## TAZ WANTED

FEJLESZTŐ **INFOGRAMES**
MEGJELENÉS **2002. VÉGE**



Új akciójátékuk főhősének kiválasztásához Infogramesék becsukták a szemüket, belekotortak a Loony Tunes-licencük szereplőit tartalmazó hatalmas zsákba, és némi kotrás után előhúztak egy gonoszul vigyorgó lényt: jelesül Tazt, a tasmán ördögöt. Szerény véleményünk szerint, mint a legidiótább karakter az egész díszes társaságban, teljes mértékben megfelel egy eléggé elborult játék főszereplőjének. A történet szerint Risszrossz Sam elrabolja Tazt, de hát annak nem kerül különösebben nagy fáradságába, hogy meglógjon tőle. Menekülése azonban rövidesen vesszőfutássá változik, mert harapó, köpködő, puffogó és hasonló csúnya dolgokat művelő szörnyek próbálják útját állni. Taznak tehát össze kell gyűjtenie az összes, falakra kitacepaózott 'Taz Wanted!'-posztert, és persze kicseleznie rosszakaróit, hogy épségben hazatérjen Tasmániába. A Taz Wanted tehát klasszikus 3D akciójáték lesz, amelynek egyéni stílust ad a rajzfilmet majdnem tökéletesen visszaadó – természetesen – cel-shading grafika, valamint az, hogy – ugyancsak a rajzfilmet utánzandó – meglehetősen egyszerű háttereket használtak benne. Igen mókás volt egyébként a Taznak beöltözött figura ténykedése is: ha elégedetlen volt a vetítő előtt üldögélők számával, akkor egyszerűen berángatott még néhányat a stand előtt jövő-menő látogatókból, és egyszerűen az ölükbe huppant.

## DUNGEONS&DRAGONS HEROES

FEJLESZTŐ **INFOGRAMES** MEGJELENÉS **2002. NOVEMBER**

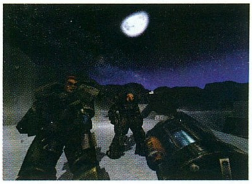
Igen kellemes meglepetés volt a DD Heroes az Infogramestől, eddig ugyanis teljes mértékben titokban tartották, és az első információk a tervről csak a kiállítás előtt egy héttel kerültek nyilvánosságra. A Heroes leginkább a régi Gauntletekre hasonlít, csak persze jóval fejlettebb technológiai szinten. Az egyetlen kipróbálható pálya (egy romos város) gyönyörű volt. Négy karakter közül lehet választani (ember harcos, elf varázsló, törpe pap, félszerzet tolvaj), és persze kooperatív módban akár mindenkit más irányíthat. Azon kissé meglepődtünk, hogy akár négy azonos kasztú figurából is állhat a csapat, és az sem túl gyakori a hasonló játékokban, hogy új fegyvereket nem találhatunk, csak az alapból meglevőt fejleszthetjük drágakövek segítségével. Persze más tárgyakat, például páncélokat, varázstekercseket vagy mágikus tárgyakat találhatunk, csak a fegyver nem fog változni. Azért nem lesz unalmas a gyakás, hiszen minden karakter 12-15 harci mozdulattal – ide értve a varázslatokat is – fog rendelkezni, amiket szintlépéseknél lehet fejleszteni, négy szinten át. Elvileg a harmadik kiadású D&D szabályait alkalmazza a program, de ebből sokat érezni nem lehetett. Mindösszesze a szörnyek – tűzóriások, gnollok és orkok estek el kardunk előtt a demóban – idézték az eredeti szerepjátékot. Egyelőre csak az Xbox-változat volt játszható, és még az is megeshet, hogy egy-két hónappal előbb jelenik meg, mint társai.



# UNREAL CHAMPIONSHIP

FEJLESZTŐ **DIGITAL EXTREMES** MEGJELENÉS **2002. OKTÓBER**







Az Unreal Championship vitán felül a legnagyobb kaliberű az idén megjelenő Xbox Live!-programok közül. Már tavaly is teljesen játszható volt, az egyéves fejlesztés pedig egyszerűen csodákat tett: a legújabb generációs Unreal Warfare-motor egyrészt gyönyörű helyszíneket, kidolgozott karaktereket és helyenként elképesztő fegyver-effekteket képes megjeleníteni, és teszi mindezt olyan sebességgel, hogy az ember szinte csak kapkodja a fejét – beletelt egy időbe, amíg felvettük a ritmust. Az öt játékmód közül csak a legegyszerűbbet, a deathmatchet lehetett kipróbálni, de az egyik Infogrames-es figura biztosított róla, hogy a többi is készen van már – hatalmas CTF-partik keretében, úgymond tesztelik a hálózati kódot. Utóbbi egyébként teljesen stabil volt, a hatos partik alatt (természetesen már ténylegesen online módon játszottunk) egy pillanatra sem lassult le a program, s tette mindezt úgy, hogy mindenki veszettül kiabált és átkozódott az Xbox Communicatoron keresztül. Igaz, mindössze két menetre volt érkezésem, de az Unreal Championship máris rabul ejtett – biztos vagyok benne, hogy az ősz egyik sikerprogramját láttuk! (A Microsoft egyébként a Sonyhoz hasonló support-tevékenységet folytat, azaz a független kiadók kiváló minőségű programjait a konzol reklámozására is használják: az UC-hez például volt egy elkülönített egy részt az Xbox-standon, ahol zárt fülkékben lehetett kipróbálni az online-játékot. Minden résztvevő kapott egy pólót, a győztes pedig valami nagyobb csecsebecsét, például egy kontrollert.)

# STUNTMAN

FEJLESZTŐ **REFLECTIONS INTERACTIVE**
MEGJELENÉS **2002. JÚNIUS**



A nyári uborkaszezon legnagyobb durranása PS2-n (a MoH: Frontline mellett) minden bizonnyal a Stuntman lesz, a Driverek alkotóinak legújabb autós programja. Egy béta-teszt utáni (azaz majdnem végleges) változatot állítottak ki, tehát tulajdonképpen mindent láttunk. A játékban egy Toothless in Wapping című film autós kaszkadőrét alakítjuk, és a látványtervező által megálmodott trükköket kellett előadnunk. A film (legalábbis a kiállított demóban) öt jelenetből állt, egyszer egy raktárban kellett egy mikrobuszt üldözni, aztán egy kikötőben adtunk elő veszélyes manővereket, gyártelepen kacskaringóztunk stb. A követendő irányt nyilak jelzik, de ennek ellenére néha igen nehéz volt követni az utat – az autó ugyanis teljesen valósághűen viselkedett. Régi benzinfaló amerikai kocsikkal kellett száguldani, és még a Drivernél is jobban érződött a járgány súlya, ahogy kilengett a kanyarokban, vagy ahogy kifarolt. Ráadásul a sérülési rendszer is nagyon jó lett, legalábbis a grafika szintjén – azt nem nagyon vettük észre, hogy a menettulajdonságok lényegesen változtak volna (leszámítva persze, hogy lassult a kocsi). A megvalósítandó jeleneteket még bonyolultabbá teszi, hogy a rendező néha különböző, azonnal elvégzendő dolgokat kér tőlünk, mondjuk egy targoncáról kell lesodorni ládákat, vagy szét kell zúzni pár bóját. Mindehhez egy pályaszerkesztő jár, valamint egy Driving Games nevű menüpont, ami olyan feladatokat rejt, mint például egy rutinvizsga. (A játék bemutatóján a fejlesztés egyik vezetője prezentálta a programot, a végén pedig minden alkalommal jelentkezőket kért a közönség soraiból, és „big prize”-t ígért azoknak, akik a saját maguk által hipp-hopp összedobott pályán végig tudnak menni, három próbálkozásból legalább egyszer. Senkinek sem sikerült…) A játék június végén megjelenik, így tehát reménhetőleg következő számunkban már teszteljük.




# SUPERMAN: MAN OF STEEL

FEJLESZTŐ **CIRCUS FREAK**
MEGJELENÉS **2002. NOVEMBER**

Az Xboxos Superman-játék meglehetősen egyszerűnek tűnt. Nem volt vele különösebb baj (eltekintve attól, hogy nagyon szaggatott – ami azért elég nagy baj, különösen, ha figyelembe vesszük, hogy ANNYIRA nem terheli le végletekig az Xboxot ez a grafika), de nem tudott kiemelkedni a hasonló programok tengeréből; pedig erre egy olyan koncentrált eseményen, mint az E3, igencsak szüksége lett volna. A játék egyelőre 40%-ban volt kész, ezért például a városban nem voltak gyalogosok, csak ellenfelek. A csata, jóllehet azt ígérték, cseppet sem hasonlított a ZOE pergős rendszeréhez, csak nehezen lehetett manőverezni és kombókat bevinni (persze a fejlesztők ígérték, hogy mindent kijavítanak). Egyébként a programban elakadni szinte lehetetlen, egyrészt egy bazi nyíl mutatja a következő célpontunkat, másrészt pedig Superman röntgenlátását bekapcsolva az odavezető utat is megnézhetjük. Grafikailag egyelőre szintén nem túl ütős a Man of Steel, Metropolis utcái egyelőre nem túl változatosak, a házak pedig a Spider-Manben jobban néztek ki (igaz, azért itt jóval nagyobb a bejárható terület). Az egyetlen említést érdemlő effekt hősünk köpenyének lobogása volt – ez tényleg pompásan nézett ki. Azért talán még nem kell feladni, a megjelenésig hátralevő idő alatt még akármi is kisülhet a Supermanből.





# MEN IN BLACK 2

FEJLESZTŐ **MELBOURNE HOUSE** MEGJELENÉS **2002. VÉGE**

Akárcsak a mozikba, a videójátékok világába is hamarosan visszatérnek a Sötét Zsaruk, hogy tovább folytassák reménytelen harcukat a Földre szakadt idegenekkel. Jay és Kay most öt, több szintre bontott pályán fogja kergetni őket idiótábbnál idiótább fegyverekkel és helyzetekben, már legalábbis azokat, amelyek nem a szövetségesek, hanem a rosszcsontok táborába tartoznak (utóbbiból persze most is jóval több lesz). A pályák elején mindig kiválaszthatjuk, hogy melyik karaktert akarjuk irányítani (Jay gyorsabban mozog, Kay viszont jobban bánik a fegyverekkel és kevésbé is sérül), így a történet ennek függvényében többféle módon is alakulhat. Minden pálya között lesz egy átkötő videó is, amelyben nemcsak a másik karakter tűnhet fel, de az első részből ismert figurák is, mint például a kávérajongó Manitoba, vagy például Zed, aki itt kivételesen nem egy halott ember.) A játék grafikája szerintünk tökéletesen visszaadja a film hangulatát (ha kissé sajátosan is): állandóan az volt az érzésünk, mintha a grafikusok – szándékosan – elfelejtették volna befejezni a munkát, azaz ezt az egész marhaságot nem kell komolyan venni. (A kamerakezelésen azonban látszik, hogy megdolgoztak a pénzükért.) Hogy aztán ez egy olyan játékosnál hogyan fog bejönni, aki nem látta a filmet, az megint más kérdés...





# ZAPPER

FEJLESZTŐ **INFOGRAMES** MEGJELENÉS **2002. VÉGE**



Hogy milyen állat Zapper, azt ugyan meg nem mondjuk – de az biztos, hogy nagy! (Már legalábbis átvitt értelemben, mert fizikailag egyébként kicsi, és csápok lógnak ki belőle.) Létét annak köszönheti, hogy a Konami visszakérte a Hasbrotól (ami jelenleg az Infogrames tulajdona) a klasszikus Frogger licencét, mert játékot akartak csinálni belőle – az anyacégnél pedig kitalálták, hogy ahelyett ők is csinálnak valami hasonlót. Zapper bátyját elrabolta egy gonosz, és a bátor szöcskeimitátor feladata lesz, hogy húsz szinten végigugrabugrálva kiszabadítsa. Ebben persze gonosz kreatúrák meg akarják akadályozni, így élete egy merő menekülés lesz. Ha menekülni már nem tud, akkor még mindig ott van a lehetőség, hogy antennáival egy időre megfagyassza az ellenfeleket. A játék tényleg teljesen a Froggert idézi, csak 3D-s környezetben (bár a bemutatón volt olyan pálya is, ahol a kamera felülről mutatta hősünket). Különösebb baj nem volt vele, hacsak azt nem nevezzük annak, hogy semmi különleges nem volt benne. Az viszont biztos, hogy a fentebb említett ketyegtetőből kifolyólag az E3 teljes közönsége egy életre megjegyezte a nevét – szóval akár még siker is lehet belőle.

# BACKYARD FOOTBALL

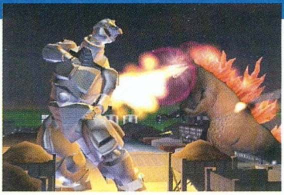
FEJLESZTŐ **INFOGRAMES** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



Ha a szerkesztőségbe egy új fociprogram érkezik, akkor általában minden száj széles mosolyra húzódik (de legalábbis kettő), ugyanis ezt a sportot roppantul komáljuk ám errefelé (egymást alázni vele meg még inkább)! Valami hasonló fog történni a Backyard Football esetében is – csak valami egészen más okból: ez ugyanis egyrészt amerikai futball, másrészt kissé agyament megvalósításban, amúgy tipikusan Nintendo-módra. A játék tulajdonképpen teljesen olyan opciókkal rendelkezik, mint egy rendes sportjáték (quick match, bajnokság, egyéni csapatösszeállítás stb.), azzal a különbséggel, hogy az amerikai NFL futballiga csapatait itt nagyfejű kisgyerekek vidám hordája személyesíti meg, és a játékosok mozgatásához sem motion-capture berendezésre volt szükség, mint inkább néhány jókedvű animátorra. Sportjátékokban egy haverral játszva általában rettenetesen káromkodik az ember, és dühöng, ha veszt – itt viszont folyamatosan röhögni fog, amivel tulajdonképpen mindent el is mondtunk a játékról. Királyság! Ugyanebben a stílusban ki volt állítva egy hoki-játék is, és csendben reménykedünk, hogy esetleg olyan is lesz, amiben a labdát jobbára rúgni kell...

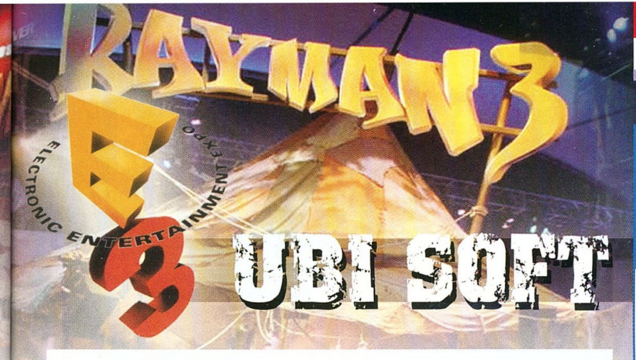
# GODZILLA: MONSTERS MELEE

FEJLESZTŐ **PIPEWORKS SOFTWARE** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



A Godzilla általában igen nagy tömeget vonzott maga köré (habár jobbára ázsiaiakat, akinek egy ilyen idétlen lényt el lehet adni), az egy-az-egy ellen típusú csaták ugyanis az esetek nagy részében igen izgalmasak és mulatságosak voltak. Az alaphelyzet egyszerű: két böhöm nagy lény üti egymást egy zsúfolt nagyvárosban, tekintet nélkül az ott lakókra, illetve házaikra. Mindegyik szörny 7-8 támadással rendelkezik, melyekből három átdobás, egy pedig távolról ható akció. Ha ezekkel a sallerekkel teljesen felidegesítenek egy lényt (azaz megtelik a Rage-mércéje), akkor süthetjük el a legdurvább kombót, egy vörös sugarat, ami elsöpör Godzillát, Mothrát, toronyházakat és egyáltalán, mindent. Amerikai helyszín nem lesz a játékban (mivel a fent említett szétrombolandó „házak" általában 50-60 emeletesek, az USA piacon talán mostanság nem aratna osztatlan sikert egy „felhőkarcoló-szétverős" játék), tehát meg kell elégednünk Tokió, Párizs, London és más fővárosok porba döngölésével. Amikor kontrollerhez jutottam, akkor kicsit elszomorodtunk: egy fickó olyan szakértelemmel alázott porba minket, mintha nap mint nap ezzel játszana – pedig az azonosítója szerint a Sonynak dolgozott. Persze ettől még jó a Godzilla, és főként fog tetszeni a négyjátékos-mód, ahol akármilyen kombinációban összeállíthatjuk a csapatokat.

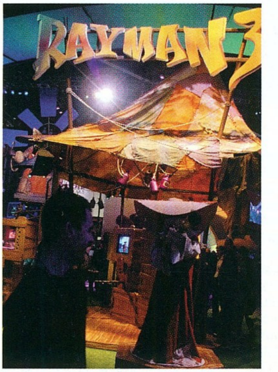




# E3 UBI SOFT

Az Infogrames mellett a legnagyobb francia játékkiadó idén igen impozáns standdal állt elő – a hatalmas területen a Tom Clancy nevével fémjelzett programok domináltak (az alant be nem mutatott kettő – a Sum of All Fears és a Raven Shield – is meg fog jelenni konzolokra, de egyelőre csak PC-n voltak kiállítva). Körös-körül kommandós ruhába öltözött figurák mászkáltak, és minduntalan az ember bordái közé nyomták fegyvereiket, hogy ugyanmá' készítsünk róluk egy fényképet. Ennél jóval kisebb lelkesedést mutatott fel a Rayman 3-at reklámozó szerencsétlen figura, aki egy Hoodlum-öltözékben feszengett (a tájékoztatás kedvéért: amúgy is körülbelül ötszáz fok volt, nemhogy egy vastag klepetusban), ő általában ernyedten lihegett a kis szalma-menedékében. A legmókásabb élmény ezen a standon mindenesetre az volt, amikor valaki megpróbálta megdurrantani szegény jószág plüsspuskáját – már éppen elosont volna, amikor egy kommandós észrevette; tettlegességig nem fajult a dolog, sőt, a bátor próbálkozó kapott egy Raymanes pólót is.

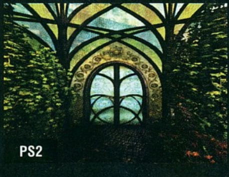
A Ubi Soft azon kiadók közé tartozik, akik ellőtték minden puskaporukat – minden játékukat kiállították, nem idéztek elő nyálcsorgatást mindenféle rejtett programokból ravaszul összevágott videókkal. Talán az egyedüli kivétel a Project BG&E volt (ez azért még munkacímnek is túlzás, ezzel az erővel akár XYZ-nek is hívhatnák...), de kis szemfülességgel ehhez is hozzá lehetett jutni. Megtudni néhány részletet a játékokról már nem volt ilyen egyszerű, lévén a fejlesztők általában francia nyelvterületről származtak, és mint ilyenek irgalmatlan mód hadilábon álltak a kiállítás közös nyelvével, az angollal. (Pontosabban: nem ugyanazt az angol-szerűséget beszélték, amit az egyéb jövő menők.) Ez különösen a Rayman 3-nál volt így (ahol azért nagy nehézségek árán csak sikerült megfejtenünk, mit is kellene csinálni), de az XIII-nél is belebotlottunk pár ilyen figurába. Kicsit szenvedtünk, aztán egy igen átlátszó indokkal elrohant – én meg a mai napig nem tudom, hogy pontosan hogyan is működik a hős hatodik érzéke...



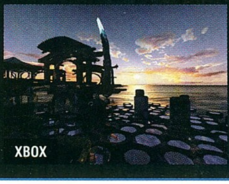
■ Hehehe, ellopták a Gandalf-pótlék plüsspuskáját!

## MYST 3 – EXILE

FEJLESZTŐ **PRESTO STUDIOS** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



PS2



XBOX

A Myst 3 valószínűleg az egyetlen kiállított konzolos kalandjáték volt – semmi harc, semmi ugrálás, semmi agresszió; mindössze önfeledt vándorlás öt igen eltérő, különös, szürreális világban. Persze ez egyáltalán nem baj, hiszen a játék gyönyörű, ráadásul még jó is – rengeteg logikai fejtörő van benne, és a történet is igen összetett. Nem csoda, hogy a Myst sikeres lett (az eddigi három részből összesen 11 milliót adtak el PC-n, egy ideig eladási világrekorder volt az első része), ráadásul a konzolos átiratok is jó minőségűek. Még PS2-n sem vészes a töltögetés mennyisége, Xboxon pedig sokkal gyorsabb volt, mint anno PC-n. A PS2-es verzió támogatja az USB-s egerek használatát is, de kontrollerrel is könnyen elboldogultunk. Xboxon néhány tekintetben még fejlesztettek is az amúgy is gyönyörű grafikán (például a víz lesz életszerűbb). A DVD-kre rápasszíroznak egy rövid videót is a program készítésének műhelytitkairól (ez PS2-n tízperces, Xboxon 22 perces lesz).

## PROJECT BG&E

FEJLESZTŐ **UBI SOFT FRANCE**
MEGJELENÉS **2003. VALAMIKOR...**



Nem kell megijedni, a fenti cím ideiglenes, amint valaki talál egy megfelelőbbet, átnevezik Michael Ancel legújabb programját – ez nem lesz túl távoli esemény, ennél jobbat ugyanis nem lehet nehéz találni. Sokaknak valószínűleg nem hangzik ismerősnek az úriember neve, pedig ő találta ki Raymant, és reményei szerint az új program is hasonló sikereket fog elérni. A játékban egy Jade névre hallgató fiatal lánykát fogunk irányítani; a zöld rúzst használó hölgy (biztos valami újabb Matávos etetés a zöld számmal, meg a „kedvezményes" nettel) fotósként kezdi pályafutását, eleinte a különböző állatokat kell lefényképeznünk. Később a sztori igencsak összekuszálódik, a helyi kormány ugyanis egyre sötétebb dolgokat tesz a néppel, egyre többen tűnnek el. Természetesen vannak, akiknek ez nem tetszik, ők meg is alapítanak egy ellenálló szervezetet, aminek Jade is nemsokára tagja, majd fokozatosan vezetője is lesz. Hamarosan rájön, hogy különleges adottságai vannak, a játék során mágikus ké-



pességei egyre jobban kifejlődnek, és egyre több támogatót is szerez (nekik parancsolhatunk is). A kipróbálható demóban (a PS2-es változat volt kiállítva) még egy űrhajót és egy motorcsónakot is megtekinthettünk, noha vezetni még nem lehetett ezeket. A fejlesztők elmondása szerint mindegyik konzol tudását kihasználja a Jade névre keresztelt engine – a megjelenést illetően nem bocsátkoztak találkozásokba, szóval lehet, hogy jövőre is megnézhetjük a programot...



# TOM CLANCY'S GHOST RECON

FEJLESZTŐ **RED STORM** MEGJELENÉS **2002. OKT. (XBOX), 2003. TAVASZ (PS2)**




PS2



XBOX

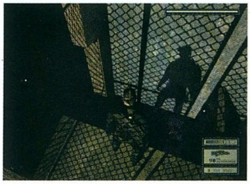
A Ghost Recon a Splinter Cellhez hasonlóan különbözik a Ton Clancy nevével fémjelzett eddigi játékoktól, mégpedig azért, mert ezúttal nem egy városokban működő terroristaelhárító-csapatot kell kommandíroznunk, hanem a hadsereg egyik elit egységét. (Mecsoda különbséééég!) A Szellemek névre keresztelt bagázsnak nyílt területen kell végrehajtania a 15 küldetést – mi például sikerrel vettünk be egy kis hegyi falut, házról házra kitakarítva az egészet. A bevetéseken hatos csapatok vesznek részt, az összeállítás és a felszerelések kiválasztása a mi munkánk lesz. A PC-s változathoz képest (a konzolos átirat magában foglalja a kiegészítő lemezt is) kapunk 12 új bónuszkaraktert, kicsit megváltoztatott pályákat (a fejlesztő elmondása szerint több ellenfél lesz, és azok mesterséges intelligenciáján is javítanak), és néhány új fegyvert (és sajnos – bár ennek ellenkezőjét mondták – lebutított, gyengébb grafikát). Az Xboxos változat támogatni fogja az Xbox Live-ot, vagyis az online többjátékos-módot; hatan küzdhetünk kooperatív módban, vagy 16-an egymás ellen (deathmatch, team deathmatch és CTF). A körülbelül fél évvel később megjelenő PS2-es változatnál egyelőre nem tudni, hogy online tekintetében mi fog történni; a Red Stormos fickó szerint ez nem rajtuk, hanem a kiadón fog múlni. Egyébként lehetségesnek tartott egy GC-verziót is, de erről még nem született döntés.

# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

FEJLESZTŐ **UBI MONTREAL** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

Előző számunkban már olvashattad előzetesünket, ahol megemlítettük, hogy többek szerint ezzel a játékkal következik be a Metal Gear 2 trónfosztása. Mivel csak egyetlen pályát tudtunk kipróbálni (igaz, azt rengetegszer végignyomtuk), a fejlesztőkkel szemben ezt azért mi nem jelentenénk ki ilyen kategorikusan, az viszont biztos, hogy a Splinter Cell a kiállítás egyik legjobb programja, talán legnagyobb meglepetése volt. A játék sokkal realisztikusabb, sokkal kevésbé filmszerű, mint a MGS2 volt, mert itt nincsenek gyógycsomagok, maguktól elmúló riadók, viszont akár egyetlen jól irányzott fejlövéstől is elpatkolhatunk. Egy másik fontos különbség, hogy a Splinter Cell küldetésekre – összesen 14-re – bomlik, nem pedig egy folyamatos történetet kísérhetünk végig. Maga a stílus persze hasonlít, itt is a lopakodáson, az ellenfelek csendes hatástalanításán lesz a hangsúly. A grafika káprázatos volt, különösen a fény-árnyék-hatások lettek fantasztikusak, ami leginkább a mozgó fényforrásoknál figyelhető meg: a lengő csillár alatt például az árnyékok úgy nyúltak meg, mint ahogy az a való életben is történne. Néhány érdekes felszerelési tárgyunk is lesz, mint a kilőhető kamera, amivel beleshetünk a sarkok mögé, a kulcslyukakon bevezethető kémszerkentyű, vagy az elektromos töltéssel felruházott golyó (a vízben álló ellenfeleket azonnal kiüti). Hogy Xboxon kívül más platformon is megjelenik-e a program, azt egyelőre nem lehet tudni, de hat hónapos exkluzivitás már biztos, és jelenleg is tárgyalások folynak a Microsoft és a Ubi Soft között a kizárólagos jogokról.



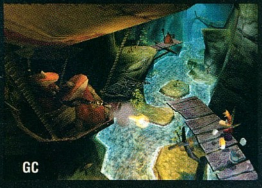


# RAYMAN 3 – HOODLUM HAVOC

FEJLESZTŐ **UBI SOFT FRANCE** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



PS2



GC



Az eddig tízmillió példányban elkelt Rayman-sorozat következő tagjától igen sokat vár a kiadó – a Ubi Soft fejesei szerint számukra ez lesz 2002 egyik legfontosabb játéka. Hát ez meglehet, mindenesetre a bemutatott verzióból ez nem igazán derült ki. A stílus a régi, újra egy platformjátékról van szó, viszont a nagy csinadrattával beharangozott „Tactical Arcade-harcrendszernek" valahogy nem leltük nyomát. Elvileg ez azt jelentené, hogy minden lény ellen más harcmodor szükségeltetne, viszont a ránk támadó öszszes ellenfelet simán le lehetett öklözni. A borzalmas francia akcentussal rendelkező fejlesztő kérdésünkre annyit mondott, hogy ez majd a főellenfeleknél lesz kardinális kérdés – ilyet viszont sajnos nem tudott mutatni. Az viszont már a demóból is leszűrhető volt, hogy a játék komolyabb lesz, mint elődei: maga a játék is sötétebb hangulatú lett (ami talán nem a legszerencsésebb húzás egy ilyen gyárilag idióta főszereplő esetében), másrészt pedig az ellenfelek is kicsit komolyabb kinézetűek. (Persze nem mindegyik, azért láttunk egy nagyon súlyos szőrgolyót, és néhány eléggé elvont lényt is.) Elméletileg van történet is, de a fejlesztő francia nyelvű előadásából – azon túl, hogy a csuklyás-muskétás Hoodlumok megtámadják az országot – nem sokat sikerült kihámoznunk. Remélhetőleg francia nyelvű verziót is kapunk tesztelésre…

# XIII

FEJLESZTŐ UBI SOFT FRANCE
MEGJELENÉS 2003. TAVASZ



Igen kíváncsiak voltunk erre a cel-shading eljárást alkalmazó FPS-re, amely egy – állítólag – széles körben ismert képregény alapján készül. (Mi akkor a keskeny körben vagyunk, mert leragadtunk Asterixnél – persze csak csendben, mert félünk tőle, hogy megint előugrik valami szószátyár francia partizán.) Mindenesetre a játék történetének igen fontos szerepe lesz, amely egy amerikai elnök meggyilkolása körül bonyolódik, és jelentős szerepet kap benne az olasz maffia, üzletemberek egy titkos csoportja és néhány renitens katonai vezető. Hősünk a mozgatórugókról mit sem tudva keveredik bele az egész ügybe, lévén a múltjából egy percre sem emlékezve, meztelenül tér magához a tengerparton – eredetileg azt sem tudja, hogy melyik oldalon kellene beleavatkoznia az eseményekbe. A grafika sikeresen hozta a képregény-hangulatot, ezt azzal is próbálták erősíteni, hogy akcióinkat különböző hangulatkeltő jelek kísérik: a gránátok robbanását Blam!, a katonák halálát Aaaaaah! felirat követi. A grafikától eltekintve is találkoztunk apróbb újításokkal, mint például azzal, hogy meglepő dolgokat is felhasználhatunk fegyverként; egy ízben egy földről felszedett sörösüveggel csaptunk tarkón egy katonát. Hősünk hatodik érzéke is minket segít, ez egyfajta riasztóként, radarként szolgál – bővebbet nem lehetett kiszedni a – természetesen – francia fejlesztőből. Többfajta többjátékos-mód is lesz, a hivatalos álláspont azt állítja, hogy „fontolóra veszik az online játék lehetőségét" – az egyik fejlesztő szerint azonban nem valószínű, hogy lenne erre idejük, akár Xboxon, akár PS2-n.

# CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON

FEJLESZTŐ GENKI MEGJELENÉS 2002. NOV. (PS2) 2003 TAVASZ (GC)

A nagysikerű – Oscar-díjas – Tigris és sárkány című film játékadaptációja meglehetősen félkész állapotban volt kiállítva, ugyanis rengeteg beígért játékelemet nem lehetett még kipróbálni. A programban három (GC-n lesz egy bónusz is a késői megjelenést ellensúlyozandó) karakter lesz kipróbálható (a film főszereplői), és a játékváltozatban mindegyik saját – egyenként öt pályából álló – sztorival, eltérő küldetésekkel és persze egyedi mozdulatokkal lesz felruházva. Akárcsak a filmben, a hangsúly a közelharcon és a gravitációt meghazudtoló mozdulatokon lesz – igen sajnáltuk, hogy az utóbbiakat nem tudtuk megtekinteni, mindössze szimplán ugrálgatni lehetett. A harc nem volt túlságosan megbonyolítva: az egyetlen kipróbálható pályán (egy házaktól körbevett udvaron) kellett küzdeni a végeláthatatlan áradatban érkező kardos figurák ellen. Ha levertünk vagy ötvenet (nem vicc), akkor jött egy főellenség – és ha őt is lecsaptuk, akkor vége is lett a demónak. Nem nagyon láttuk az állítólagos kalandelemeket, nem láttuk az akrobatikus mozdulatokat, és mindössze egy karakter (a Jen nevű lányka) volt kipróbálható. (Mert lúzer vagy. Nekem valahogy sikerült felugranom a tetőre, és egyszer egy, vagy húsz méter magas szökkenéssel, kiugrottam az udvarról is. Az más kérdés, hogy itt is vége volt a demónak. Viszont a filmben látott mozgáskultúrát szinte tökéletesen adják vissza – Spot) Őszintén szólva a játék sokkal kezdetlegesebb állapotban volt, mint a többi, szintén őszi megjelenésre időzített program, igencsak bele kell húzniuk a Genkinél, ha tartani akarják a megjelenési dátumot.



# DEATHROW

FEJLESZTŐ SOUTHEND INTERACTIVE MEGJELENÉS 2002. ŐSZ

A fejlesztők véleménye szerint nem a gördeszkázás és társai jelentik az igazi extrém sportot, hanem a Deathrow: itt ugyanis minden eszköz megengedett, hogy a labdát (pontosabban egy korongot) bejuttassuk a kapuként funkcionáló kör alakú likba. A csapatok négy-négy főből állnak – ebből egy a kapus – és a meccseket nem csak akkor nyerhetjük meg, ha az idő lejártakor (a kiállított verzióban háromszor öt perces meccseket lehetett vívni) nekünk van több pontunk, de akkor is, ha mindenkit sikerül ájultra verni a másik brigádból. A játékban jó nagy részt kapott a verekedés, körülbelül tíz alapmozdulatot tudunk előadni (a legbrutálisabbnak a nyakra mért ütés tűnt, de a földön fekvő játékosokat is meg lehet rugdosni), ehhez még adódik minden csapatnál néhány speciális kombó. Összesen 13 együttest vezethetünk csatába, mindegyik eltérő erősségekkel, képességekkel és stadionnal rendelkezik. A játék nagyjából már készen van (a kiállított verzió tökéletesen futott), néhány csapatot kell még beépíteni a programba, valamint a többjátékos-részt kell tesztelni, mert egy gépen négyen, két Xboxot összekötve viszont akár nyolcan is játszhatunk – sajnos ez nem volt kipróbálható.







# DRAGON'S LAIR 3D

FEJLESZTŐ DRAGONSTORE SOFTWARE MEGJELENÉS 2002. ŐSZ

Az eredeti Dragon's Lair még 1983-ban jelent meg, és – a Ubi Soft állítása szerint – 320 millióan (!) játszottak vele különböző platformokra készült feldolgozásaiban. Hogy ez az irgalmatlan szám hogy jött ki nekik, azt mi nem tudhatjuk (de nyilván benne van, hogy a kalózmásolatokat is kipróbálta a teljes rokonság), az új részben viszon a játékot teljesen újragondolták. Dirket, a lovagot kell győzelemre vezetnünk, hogy megmenthessük Daphne hercegnőt – fő ellenfeleink egy sárkány (Singe) és egy varázsló (Mordroc) lesznek, no meg az általuk irányított negyven fajta szörnyeteg. Az új rész egy átlagos akció-platformjáték lett, leginkább a Maximóra hasonlított; és mint az a képeken is látszik, cel-shading grafikát használ. Összesen 15 pálya lesz a programban, ám a fejlesztők sokkal szívesebben fogalmaznak úgy, hogy 255 terem lesz – minden ilyen szobában (ideértve a tisztásokat, barlangokat, labirintusokat is) lesz néhány ellenfél, egy kis logikai fejtörő és – jó eséllyel –pár csapda. Az animációkat az eredeti rész egyik alkotója, a híres Don Bluth készítette, és – mivel a fejlesztő ezt mindenkinek háromszor a szájába rágta – említsük meg azt is, hogy a textúrákat kézzel festették és nem számítógéppel generálták.







# VIVENDI UNIVERSAL

Tavaly még Universal Interactive néven futott ez a bagázs, azóta megérkezett a Vivendi, történt pár részvénycsere, úgyhogy most úgy néz ki, hogy a Vivendié a Sierra, a Blizzard és a Universal Interactive. Emellett a Vivendi más kisebb cégek játékainak is elvállalja az amerikai forgalmazását, így került a képbe az Enclave a Conspiracytól, a Die Hard a Foxtól, vagy a Starsky Hutch az Empire-től (utóbbiról nem írunk, mert azért mindennek van határa). Túl nagy felhajtást nem csaptak, ők inkább az óriásplakátokban bíztak – minden játékuk kapott egy lepedő méretű matricát, aztán slussz. Mosolygós lánykák kizárólag a GameCube-ra érkező Hobbit bemutatására szolgáló kunyhó mellett ácsorogtak, de a harmadik nap közepére – amikor mi odavetődtünk – már meglehetősen ziláltak és ingerültek voltak (mondjuk mi is, de nekik ennek elkerülése lett volna a munkájuk). Egyébként az említett kalyiba meglehetősen hasonlított egy hobbitlikhoz, nem csak annyiban, hogy meglehetősen szűk volt, de abban is törekedtek a – vélhető – realitásra, hogy valami nagyon büdöset hagytak az igazi fűből készült tetőzetben. Nehéz volt úgy koncentrálni az egész gömbfalra vetített videóra, hogy mindenki köhög, hörög, krehácsol körülöttünk...

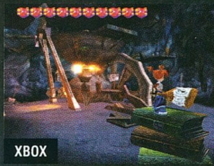


■ Malice széles mosollyal fogadja a látogatókat – meg egy pöröllyel

Talán a legnagyobb durranás Vivendiéknél a gyönyörű Enclave, az interneten keresztül is játszható Tribes Aerial Assault és a John Carpenter segítségével készített The Thing voltak (vitathatatlanul utóbbinál volt a legnagyobb tömeg). Ezek a játékok bármely másik kiadónál is helyet kaptak volna, viszont itt találtunk néhány elég durva mellényúlást is (Bruce Lee, Scorpion King) és az az akciójáték sem egészen jött be, amit a Gyűrűk Ura első kötetéből csináltak. Viszont PC-re már bejelentették a NOLF 2-t (az első részről készült tesztünk pár oldallal később fenyeget), és az egyik fejlesztő szerint komoly esély van rá, hogy PS2-n és Xboxon is kihozzák.

## MALICE

FEJLESZTŐ **ARGONAUT**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

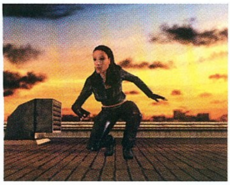


XBOX

A Malice volt az első játék, amit bemutattak Xboxon, most végre ki is próbálhattuk, sőt, PS2-re is megjelenik a program. A játékban Katot, egy fiatal lánykát kell irányítanunk, aki mindenféle – ökör módon elnevezett – hatalmas fegyverekkel járja a világot, és osztja a halált a Kutyaisten követőinek... meg a csótányoknak. Néhány egyszerűbb logikai feladattal is találkoztunk, ezek legtöbbje az egyik kalapáccsal, a Clockwork Hammerrel volt kapcsolatos. Tulajdonképpen a Malice egy átlagos akciójáték, ami megkülönbözteti a többi hasonló programtól, az a grafika minősége volt – legalábbis Xboxon. A különleges effektusok egész garmadáját használó program varázslatosan nézett ki, ráadásul a sebességgel sem volt gond. Ezzel szemben a PS2-es verzióból hiányzott a legtöbb ilyen effekt, bár csúnyának éppen nem volt nevezhető ez sem (az árnyékok tekintetében egyenesen elsőosztályú volt). A fejlesztő azzal is elbüszkélkedett, hogy a No Doubt zenekar felkarolta a játékot, ők nyújtják a zenét, és Gwen Stefani, az énekesnő adja majd Malice hangját.

## JAMES CAMERON'S DARK ANGEL

FEJLESZTŐ **FOX INTERACTIVE** MEGJELENÉS **2002. SZEPTEMBER**



A Sötét Angyal mindenkit meglepetésként ért, mert eleddig egyetlen szót sem lehetett hallani a játékról. A program egyébként az azonos nevű tévésorozat alapján készül, ami a hatalmas felirat szerint jelenleg egy „big hit" Amerikában. Egy Max nevű hölgyet (Jessica Alba alakítja a sorozatban) kell győzelemre vezetnünk a közeljövő Seattle-jében. A program egy Max Payne-szerű akciójáték, amiben igen nagy szerepet kap a lopakodás is – állítólag, ugyanis a demóban erre nem volt szükség. A harc kézzel-lábbal folyik, az egyszerűbb támadások mellett többféle speciális mozdulatot is végrehajthatunk, ha Max eléggé bedühödik. Mivel csinos hősnőnk egy „genetikailag továbbfejlesztett szuperkatona", ezért rendelkezik néhány különleges képességgel. Ezek közül egyet lehetett kipróbálni: a fejlesztett hallással a kis térképen be tudtuk tájolni az ellenfeleket (mint a Metal Gearben). A grafika egész jó volt (habár csak az Xbox-verzió volt kiállítva), különösen a főszereplő hölgyet tudták majdnem teljesen élethűre megcsinálni – összehasonlítási alapként büszkén lóbáltak egy fényképet az eredetiről.

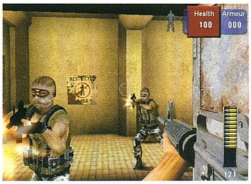


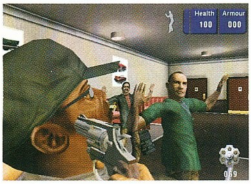
# DIE HARD: VENDETTA

FEJLESZTŐ **BITS STUDION** MEGJELENÉS **2002. VÉGE**



Készülőben van az egyik első FPS GameCube-ra, egy meglehetősen ismeretlen fejlesztőcsapattól. Mindössze egy pálya volt kipróbálható a standon, valahonnan a játék közepéről – ezért aztán nem volt könnyű dolgunk. Ehhez jött még ráadásként, hogy az irányítás egész elképesztően volt kiosztva a kontrollerre – nem a konzolokon már szinte szabvánnyá vált „bal karral megyek-jobbal célzok"-módszert alkalmazták. Itt a bal kart előretolva John McClane ugrott, hátrahúzva pedig leguggolt – el lehet képzelni, hogy milyen talajtorna lett a legegyszerűbb lőpárbajból is. A fejlesztőket képviselő hölgy azt mondta, hogy ezt sokan felemlegették, ezért valószínűleg meg fogják változtatni. Más tekintetben nem volt baj a programmal, hiszen jól nézett ki, ráadásul lassulásnak nyomát sem leltük. Ellenfeleink a mostani divatnak megfelelően terroristák, akik tucatjával támadnak ránk, ráadásul közben elképesztően sokat dumálnak. A DHV egyik furcsasága az volt, hogy néhány esetben a játék leállt, és egy golyó útját lelassítva (á la Mátrix) mutatta meg – ez a fontosabb jeleneteknél következett be, például ha sikerül lelőni egy keményebb figurát.



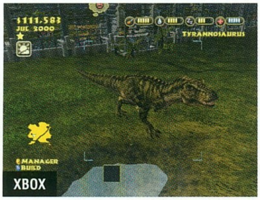


# JURASSIC PARK

FEJLESZTŐ **BLUE TONGUE**
MEGJELENÉS **2002. TÉL**

A tavaly bemutatott – és akkor már 50%-ban készen levő – Jurassic Park Survival idén nem volt kiállítva, és, ami több mint gyanús, senki nem tudta megmondani, hogy mi is történt vele. Helyette egy építkezős manager-program szerepelt az étlapon, ami leginkább a Theme Park World pályáira emlékeztetett, csak persze komolyabb megközelítésben. Valóra kell váltanunk John Hammond vágyát, és meg kell építenünk a tökéletes dinóparkot – legalábbis a Sandbox-módban ez a feladat. Utat kell vezetnünk a susnyásban, őrépületeket, látványosságokat, kajáldákat, no és persze elektromos kerítéssel körbevett dinókat kell elhelyeznünk a barátságtalan tájon. Első próbálkozásra megelégedtem a leggyengébb kerítéssel, aminek meg is lett az eredménye: a két T-Rex kiszabadult, a boltot meg bezárhattam – mivel az olyan helyeknek nem túl magas a népszerűségi indexe, ahol a látogatókat megeszik, nem sokan keresték fel ezután parkomat. Ebből is látszik, hogy a biztonság itt létfontosságú lesz, nem szabad ezen spórolni (illetve szabad, csak meg is lesz az eredménye). Lesz 12 küldetés is – például meg kell menteni pár eltévedt látogatót – hogy ezek miként működnek, azt viszont nem láthattuk, mert ez még nem szerepelt a bemutatott verzióban.


XBOX


XBOX

# THE THING

FEJLESZTŐ **COMPUTER ARTWORKS**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**


PS2

A Thing John Carpenter 1982-es hasonló című horrorfilmjének továbbgondolása – az abban zajló események után mintegy fél évvel játszódik. A mára már kissé idősödő rendező is megjelent egyébként a kiállításon, sikerült is lencsevégre kapnunk. A játékban egy négyfős kommandót kell vezetnünk, feladatunk az, hogy kiderítsük, mi is történt az antarktiszi bázisban. Eleinte nem nagyon törődtünk társainkkal, csak mentünk előre, és osztottuk a kisebb szörnyeket (lángszóró rulez!), és megoldottuk a kisebb feladatokat; utóbbiak egyébként az elhagyatott bázis működőképessé tétele körül forognak. Egy idő után kollégáink már nagyon rossz állapotban voltak, és mivel ezzel nem törődve zúztunk előre, kicsit kiborultak – az egyik eldobta a fegyverét, a másik pedig épp ellenkezőleg: belénk ürítette a tárat. Nem törődtünk velük, nem tartottuk bennük a lelket, nem beszéltük meg velük a dolgokat – nem csoda, hogy becsavarodtak. A már kissé unalmas túlélő-horror kategóriájának ezzel, az érzelmek figyelésével akarnak a fejlesztők új lökést adni, és a látottak alapján sikerrel – nem csodálkoznánk, hogy ha a jövőben egyre több játék venné át ezt a megoldást. Állítólag, ha semmi reményük nem marad, akkor katonáink még öngyilkosok is lesznek.


XBOX

## ENCLAVE

FEJLESZTŐ **STARBREEZE**
MEGJELENÉS **2002. AUGUSZTUS**





Korábban már többször is beszámoltunk a svéd Starbreeze által fejlesztett Enclave-ről, sőt azóta egy internetes fórumon sikerült is összeismerkednünk a srácokkal. Éppen azért jó hangulatban telt a program kipróbálása, ami egyébként már készen van – jelenleg éppen a Microsoftnál gyűrik, végső tesztelés alatt áll. Az akciójátékban választhatunk a jók és a gonoszok között, és elsőként természetesen az utóbbiakra voltunk kíváncsiak. Először egy brutális ogréval (és igen durva kinézetű baltájával) rohantunk végig pár folyosón, egészen addig mindenkivel sikerült könnyedén végezni, amíg nem találtuk szembe magunkat pár íjásszal. A tűpárnává vált ogre után következett a gonoszok varázslója, az élőhalott lich – az íjászokkal már nem sok gondunk volt, viszont most a böhöm harcosok jelentettek gondot; persze csak addig, amíg meg nem találtuk a meteor-varázslatot. Következett a farkason lovagoló goblin, de ő az előbbiekhez képest elég erőtlennek tűnt – bár az jó poén volt, hogy a farkas is harapdált jobbra-balra. Ezután kipróbáltunk néhány karaktert a fény oldaláról, de ekkor már inkább a pályákban gyönyörködtünk – most, hogy kipróbálhattuk a programot, bátran kimondhatjuk: az Enclave a legszebb Xbox-játékok között lesz.

## THE SCORPION KING: RISE OF AN AKKADIAN

FEJLESZTŐ **POINT OF VIEW** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**




Tavaly a The Mummy Returns, most meg a Scorpion King – ugyanabból a filmsorozatból készülnek a játékok, és ugyanúgy helyet kapnak a leggyengébb produktumokat szerepeltető listánkon. Itt magát a Sziklát, azaz Rockot kell győzelemre vezetnünk 12 pályán keresztül, hogy csatlakozhasson egy elit bérgyilkos-klánhoz, az akkádokhoz. Mivel naponta többször is bejátszották magát a pankrátort, amint azt üvölti, hogy ez a játék a legkirályabb dolog a föld kerekén, úgy döntöttünk, hogy kipróbáljuk – bár a filmátiratoktól általában húzódozunk. Első élményünk az volt, hogy a szögletesre megformált Rockkal keringtünk egy városban és csapkodtuk a különböző egyiptomi démonokat (akik, mondanom sem kell, nagyon ócskán néztek ki). Mindezt egy lilás-rózsaszín városban tettük, nem értettük, hogy miért – hiszen az ókori Egyiptomban csak nem volt ekkora színorgia. Aztán jött egy éjszakai pálya, ahol a fáklyák narancsszínben világították meg ezeket a falakat, amitől az egész borzalmasan és ízléstelenül nézett ki – cirka annyira igaz a reklámszöveg, hogy a Rise od An Akkadian mesés grafikájú, mint az, hogy Rock egy jó színész…



## TRIBES AERIAL ASSAULT

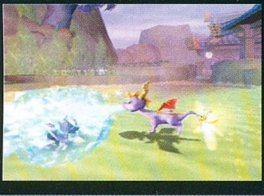
FEJLESZTŐ **INEVITABLE** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



Amikor augusztusban beindul az online játék PS2-n, a Tribes AA az első programok között lesz, amivel szerencsét próbálhatunk. Ennek a PC-n korábban már két részt megélt FPS-nek az a különlegessége, hogy a karakterek rendelkeznek egy jet-packkel, amivel igen hosszú ideig a levegőben lehet maradni, és így akár az egész pályát át lehet repülni. Automata célzás nincs, szóval marad a manuális, amibe igencsak bele kell jönni – amikor egy fejlesztő is bekapcsolódott a játékba, egy perc alatt annyi pontot gyűjtött, mint mi, az addigi játékosok – heten – együtt. A végleges verzióban 16-an kergethetik egymást négy játékmódban (lesznek egyjátékos-küldetések is, de elismerten csak azért, hogy ilyen is legyen, és ez nem élvez magas prioritást), de már a legegyszerűbb deathmatch is igen élvezetes volt. Az ígért járműveket még nem lehetett kipróbálni és a látótávolság is korlátozott volt (nem egyszer a ködfalból elengedett sorozatok kaszáltak le), de ez talán csak a bemutatott verzió félkész voltának volt betudható.

## SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

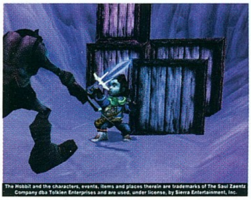
FEJLESZTŐ **EQUINOXE** MEGJELENÉS **2002. TÉL**



Spyroval ugyanaz történt, mint Crash-sel, a Universal megvette a jogokat a Sonytól, és ráállított egy-egy ismeretlen csapatot a folytatások elkészítésére. Időközben az eredeti részek fejlesztői eredeti dolgokkal rukkoltak elő (Naughty Dog: Jak & Daxter, Insomniac: Ratchet & Clank), míg Crash – és nagyon úgy néz ki, hogy Spyro is – egyhelyben toporognak. Az Enter The Dragonflyban 25 szintet kell bejárnunk vadászva a drágakövekre és az elrabolt sárkánylegyekre. Mindeközben négyféle leheletet használhatunk (az egyetlen igazi újítás a programban), a szörnyek ellen a megfelelőt kell kiválasztanunk. Ettől eltekintve a játék maradt a régiben, a grafika sem fejlődött túl sokat (bár nem olyan ocsmány, mint a kapott képeken). Egy érdekes dolgot még megtudtunk: Spyro a játék során tankot és egy Spitfire-t is fog vezetni. Gratulálunk, ez tényleg beleillik ebbe a szép mesevilágba!

# THE HOBBIT

FEJLESZTŐ **INEVITABLE**
MEGJELENÉS **2003.**





A Hobbitot (nincs az a pénz, amiért hajlandók leszünk „babó”-nak nevezni őket!) a már említett dohos kunyhóban lehetett megtekinteni. A programban természetesen Bilbót kell irányítanunk, akit Gandalf és a törpék kevernek bele egy nagy kalandba, melynek során a Magányos Hegyig kell elgyalogolnunk. Közben természetesen nagy horderejű dolgok történnek, mint például az Öt Sereg Csatája, vagy az, hogy végül is megszerezzük az Egy Gyűrűt. A játékmenet a szokásos akció-platform lesz, halovány RPG-elemekkel díszítve (öt képességet sajátíthatunk el), lesz benne sok ugrálás, kardozás – sőt, állítólag néha lopakodni is kell majd. A grafika igen egyedi, meglehetősen rajzfilmszerű, és – szintén meglehetősen – távol áll a most bemutatott Gyűrűk Ura-játékokra jellemző realisztikusságtól (már amennyire egy fantasy-világ lehet realisztikus). Minket kíváncsivá tett a bemutató, az viszont biztosnak tűnik, hogy jövőre újra szemügyre vehetjük az E3-on, egyelőre ugyanis a fejlesztők is csak annyit tudtak mondani, hogy „majd jövőre megjelenik”...



# BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

FEJLESZTŐ **RONIN** MEGJELENÉS: **2002. JÚLIUS**

Amikor megjelentek az első képek a Bruce Lee-ből, kicsit húztuk a szánkat, mondván, hogy ez a grafika igencsak tuningolásra szorul. Most alkalmunk volt kipróbálni a szinte végleges változatot, és a véleményünk nem igen változott – a Quest of the Dragon nem éri el a többi Xbox-játék színvonalát, kinézetében legalábbis tuti nem. Gyengén animált ellenfelek, szögletes pályák és az effektek szinte teljes hiánya jellemzi a programot (az árnyékok szögletesek!). A játékmenet már jobb volt, de annak, aki ismeri a Streets of Rage-et, annak túl sok újdonságot nem fog nyújtani; sőt, itt csak egyedül mehetünk. A szembejövő ellenfeleket az egyszerűbb rúgásokkal is pár másodperc alatt lehetett leszedni, semmi szükség nem volt a hosszú kombókra (utóbbiak számát a pályák között lehetett szaporítani is, a legyőzött ellenfelekből esnek ki érmék, azokból vásárolhatunk). A játék abszolút nem volt meggyőző – remélhetőleg a következő Bruce Lee-program jobb lesz (a következő E3-ra ígérték).





# THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

FEJLESZTŐ **SURREAL (PS2) ÉS WXP (XBOX)**
MEGJELENÉS **2002. NOVEMBER**

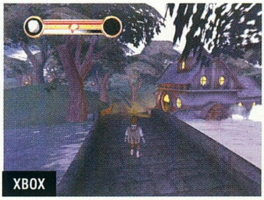


PS2

Amíg az EA a film alapján, addig a Universal Interactive a könyv alapján készíti el Gyűrűk Ura-játékait. A PS2-es változat egyelőre meglehetősen kezdetleges állapotban volt – csak a Sírbuckák körüli dombvidéken lehetett futkorászni és elképesztően buta orkokat gyalázni Aragornnal. A játékot a Drakan 3D-motorja hajtja, melyet szerencsére igencsak továbbfejlesztettek: sokkal messzebbre lehetett ellátni, és a táj is jobban nézett ki. Ezzel szemben az Xboxos verzió komplettebbnek tűnt, legalábbis négy pálya már készen volt, Móriát és a Megyét bejárhattuk. A grafikától eltekintve a két játék szinte azonos lesz, ugyanaz a zene, ugyanazok a pályák, hangok és ellenfelek várnak ránk. Mint a könyv rajongója, kicsit csalódtam, ugyanis szinte színtiszta akciójáték lett a Fellowship. Az Aragornos részekben kardozni kell, Gandalf tűzlabdákkal (!) pirítja meg ellenfeleit, gondolkodásra egyedül Frodót irányítva lesz néha szükség. Móriában például kapcsolókat kell a megfelelő sorrendben aktiválnunk, illetve tükröket beállítanunk a megfelelő szögbe. Hiába a hangulatos grafika, ha a játékmenet abszolút nem a könyvet idézi, ezzel szemben komoly fenntartásaim vannak...



XBOX



XBOX

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

# CAPCOM

Az idei E3-on a Capcom számunkra a meglepetések cége volt. Az első rögtön egy kellemetlen volt, ugyanis hiába ígérték meg, nem volt játszható állapotban kiállítva a Devil May Cry 2, mindössze egy pár perces, jobbára a videóiból összevágott trailer futott róla a kivetítőn, a játék logojával feldíszített gépeken pedig Red Dead Revolver futott. (Mondjuk azt sem volt túl rossz kipróbálni, sőt!) A továbbiakban viszont csupa kellemes meglepetéssel álltak elő. Különösebb felhajtást ők nem csináltak, nem voltak náluk lenge ruhás lánykák, üvöltő hangfalak, ingyen póló - talán úgy gondolták, hogy ezek helyett majd beszélnek a játékaik. Amiben igazuk is volt (kivéve talán az Onimusha 2-demót, amiről a mai napig képtelenek vagyunk elhinni, hogy egy kész játékból ezt akarták kiállítani.) A Gamecube-ra átírt Resident Evil, és annak előzménye, a Resident Evil Zero valami elképesztően néztek ki az új enginenel, egyszerűen nem lehetett megállapítani, hogy videót nézünk-e, vagy már nálunk van az irányítás! Ugyancsak itt találtuk meg a kiállítás egyik legjobb játékötletét a legeredetibb kivitelezésben a Red Dead Revolver "személyében", habár az is biztos, hogy a legmegdöbbentőbb a Steel Battalion volt, amelyhez a készítők egy akkora külön kiegészítőt akarnak adni, mint három Xbox. Igaz, hogy ez tényleg nagyon jól nézett ki, nagyon jól lehetett vele irányítani a játékot, de azért csendben reménykedünk, hogy nem fog elterjedni ez a szokás a fejlesztők körében, hogy minden játékhoz egy külön konzolt is akarnak adni...




■ A kivetítőn van DMC2, a gépeken nincs




■ A Steel Battalion-konzol pont a gyerek mérete!

# DINO STALKER

FEJLESZTŐ **CAPCOM**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



Nem titok, hogy a Dino Stalker nem igazán azoknak készül, akik a PS2 elé lehuppanva az agyukat szeretnék tornáztatni. Agyra ebben a játékban nem lesz szükség, a villámgyors reflexekre és a mutatóujj "izmaira" viszont annál inkább. Három főhősünk ugyanis a földtörténeti jura kor idejébe csöppen, amikor tudvalevőleg a dinók uralták a Földet. A feladat egyszerű: lőfegyvereink segítségével meg kell győzni őket arról, hogy már nem ők állnak a táplálkozási lánc csúcsán. Mivel a Guncon2 fénypisztolyra kihegyezett játékban másra nem volt szükség, a grafikában parádéztak az alkotók, ugyanis a földön, vízen és levegőben támadó lények tényleg teljesen úgy néznek ki, ahogy az őslénykutatók jelenleg elképzelik. (Bár nagyobb rajokban megjelenve még egy kicsit szaggatnak.)




# STEEL BATTALION

FEJLESZTŐ **CAPCOM OSAKA** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

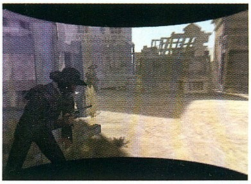


A korábban Tekki néven futó program először az E3-on volt kipróbálható a nagyközönség által. A hatalmas vezérlőpanel (e nélkül nem lehet játszani a programmal, mindenképpen meg kell hozzá venni – emiatt körülbelül dupla-tripla árra kell számítani) nagyon bejött nekünk, teljesen szimulátor-jelleget adott a Steel Battalionnak – az ember a hatalmas monitorral és az irányítókonzollal tényleg úgy érezte, mintha egy mechben ülne. A három pedállal mozoghatunk, a két karral célozni és fordulni lehet, a negyvenakárhány gomb pedig minden mást elérhetővé tesz a hatféle fegyvertől kezdve az üzemanyag áramlásának beindításán át egészen az ablakmosóig és a belső poroltóig bezárólag. Egyébként nem egy bonyolult dolog vezetni a masinát, másodszorra már kitűnően ment – volna, ugyanis akkora tömegek álltak körül a két szem standot, hogy még egyszer nem volt lelkierőnk végigállni a sort. A grafika egyébként elég különös: szinte valóságosnak, filmszerűnek tűnnek a hátterek; talán ezért nem jön le azonnal, hogy mennyi munka van bennük. Az E3-on a Capcom egyébként bejelentette, hogy jövőre kiadják a program online-változatát is, az ígéretek szerint akár százasezres mech-seregek is egymásnak eshetnek a virtuális harcmezőn.

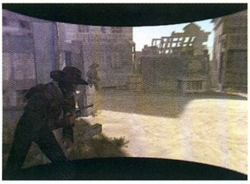


# RED DEAD REVOLVER

FEJLESZTŐ **ANGEL STUDIO**
MEGJELENÉS **2002. VÉGE**



A Red Dead Revolver a kiállítás egyik legkellemesebb meglepetése volt. Vadnyugati témák valahogy abszolút nem szerepelnek a fejlesztők ötlettárában, pedig ezt a "világot" aztán tényleg mindenki ismeri, és az egész milió eleve kínálja magát egy akciójáték alapjául. A játék az olasz spagetti-westernek hangulatát hozza a képernyőkre (sőt, zenében is!), melynek főhőse korán árvaságra jutott, midőn gonosz bácsik csapata megtámadta a farmjukat, és az ilyen történetekben várható módon lemészárolta a teljes családot. Az indiánok között felserdült ifjú aztán elindul bosszút állni... A demoban a colton kívül többfajta fegyvert (vadászpuska, kés, shotgun) is ki lehetett próbálni, de a legnagyobb poén a játékban mindenképpen a kameranézetek szellemes váltogatása: a mászkálás közben jobbára követő nézetet használ, de át lehet váltani first-person nézetbe is, ahol a fenti képen is látható furcsa perspektívát hősünk személyébe lógó kalapja, valamint az arcát takaró kendő okozza. A tűzpárbajok remekül sikerültek, szóval a játék majdnem a biztos siker várományosaként kerül majd a boltokba.



# ONIMUSHA WARLORDS 2

FEJLESZTŐ **GENKI** MEGJELENÉS **2002. NOV. (PS2) 2003 TAVASZ (GC)**



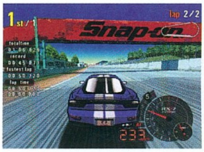
Az Onimusha Warlords folytatásáról már annyit írtunk a hírekben, hogy tulajdonképpen már mindenki régi ismerősként köszöntheti. A történet ugyebár csak félig-meddig folytatása az előzőnek (csak azok a szereplők maradtak, aki ellen harcolnunk kell), a saját karaktereink (merthogy Kaedénél most már egy jóval aktívabb szerepet vállaló lánnyka is bekerül a csapatba) újak lesznek. A Capcom által előzetesen kiadott képek láttán már előre elkezdtük csorgatni a nyálunkat... ehhez képest hideg zuhanyként ért bennünket az E3-on kiállított verzió! Ez körülbelül úgy festett, mintha megpróbálták volna az eredeti játékot Playstationre átkonvertálni. A demóban egy erdős részen lehetett nyomulni az ellenfelek ellen, de Yagyyu animációja lassú volt, a hátterek (igaz most már 3D objektumok is voltak közöttük) pedig fertelmesen festettek. A dolog érthetetlen, mert a játék Japánban már megjelent (el is ment már vagy egymillió), és teljes mértékben kizártnak tartjuk, hogy így fest a végleges is.



# AUTO MODELLISTA

FEJLESZTŐ **CAPCOM OSAKA** MEGJELENÉS **2002. NOVEMBER**

A Capcomos csóka a játéknál rögvest azzal indított, hogy „itt az első cel shaded autóverseny PS2-re, hát nem gyönyörű?". Itt kicsit elgondolkodtunk, aztán eltérő eredményre jutottunk: Spot kollégának herótja volt a Capcomnál Artistoonnak nevezett grafikai stílustól (Jet Set Radioban oké, autóversenynek nem. Nézd már meg azt a füstöt! – „kolléga"), én viszont gyorsan megbarátkoztam vele. Annak ellenére, hogy rajzfilmszerű a látvány, minden autótípust meg lehet különböztetni, és a különböző effektek (eső, a sebesség érzékeltetésére hivatott aszfaltcsíkok) is látványosak lettek. Az Auto Modellista másik különlegessége az online játék, ahol akár nyolcan is összemérhetik gépeik erejét és saját tudásukat. Legalábbis Japánban; hogy mi lesz az amerikai verzióban, arról még bősz tárgyalásokat folytat a két cég, nálunk pedig... (Amikor rákérdeztünk, akkor emberünk tapintatosan annyit mondott, hogy az európai verzióról semmit nem tud, de szerinte ne nagyon reménykedjünk.) Grrr! A bemutató verzió egyetlen pályáján csak japán kocsikat lehetett kipróbálni, de az angol nyelvű verziókban amerikai, francia, olasz és német gépeket is be akarnak illeszteni – természetesen pontos számot ezért még nem tudtak mondani.





# RESIDENT EVIL ZERO

FEJLESZTŐ **CAPCOM** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



A Resident Evilek Gamecube-ra átírt verziói talán a legkellemesebb meglepetést okozták volna az E3-on, ha nem láttunk volna előzeteseket belőle (bár azokról azt hittük, hogy videók). Valami fantasztikus, hogy hogy néz ki mindkét játék az új engine-nel! A Resident Evil az USA-ban már megjelent, míg a Zero karácsonyra várható. Ez ugyebár az a rész akar lenni, amit még valamikor '99-ben jelentettek be N64-re, és egyfajta nulladik részként azt a történetet hivatott elmeselni, hogy milyen események vezettek a Raccoon Cityben történtekhez az RE-ben. A játékban a feladat a szokásos: Rebeccát és Billyt, a BRavo Team tagjait irányítva kell hentelnünk a zombikat. Mindkét rész úgy néz ki, hogy azért már érdemes Gamecube-ot venni, és az első RE-t újra végigjátszani!



Electronic Entertainment Expo E3



# NAMCO

Idén a Namco mintha lazítósra vette volna a figurát az E3-on. Standjuk környékén alig lézengett valaki, köszönhetően annak, hogy egyetlen magáról megfeledkezett DJ sem intézett mindent elsöprő támadást a környékbeli dobhártyák ellen, és a cég majdnem kivétel nélkül ázsiai származású hostessei sem ordibálták teli torokból, hogy "Hey, guys, free T-Shirt!". Egyenesen megszeppentnek tűntek a többi stand lánykáihoz képest, de az is lehet, hogy csak volt (japán) gyerekszobájuk. A nagy kivetítőn szinte folyamatosan a Tekken 4 videói pörögtek, ami talán inkább tavaly vonzott (volna) hatalmas tömegeket, az idei "tömeg" az egyetlen Tekken-gép meletti 8-10 fős csődületben nyilvánult meg. Az enyhe érdektelenség teljesen indokolatlan volt, a Namco ugyanis hozott magával két olyan játékot, ami megmutatta, hogy miért is tartják őket az egyik legkiválóbb japán fejlesztőnek, és minden PS2- és Xbox-tulajdonos megnyalhatta utánuk mind a tíz kontrollerét! Ez volt a Dead to Rights és a Xenosaga. Az talán nem volt kimondottan jó ötlet, hogy nem szerveztek bemutatókat a nagyobb közönségnek, viszont ha véletlenül valaki megtorpant a standjuknál, akkor azonnal megjelent az egyik Namco-srác, és elkezdte kegyetlenül lökni a pitét az adott játékról. Köszönhetően a csekély társaságnak, minden nap legalább fél órát tudtunk játszani a Dead to Rights-szal, így hamarosan az egyik unatkozó hostess kedvencévé váltunk, aki elkezdte egyesével nekünk ajándékozni a "Namco-nyakba-akasztó" csokrát, utolsó nap pedig búcsúzóul kihozott nekem a pultból egy Dead to Rights-pólót is. (Én ugyanis az ingyen pólót ott is megérzem, ahol nem akarják osztogatni, hanem dugdossák!)




■ Nini, Heihachi bácsi! Akkor valahol itt egy Tekkennek kell rejtőznie!

## DOWNHILL RACER

FEJLESZTŐ NAMCO
MEGJELENÉS 2002. ŐSZ

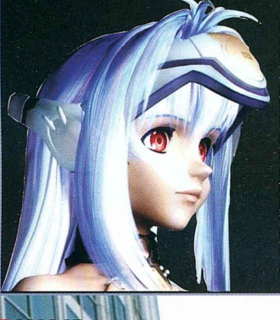


A PS2 megjelenésekor az egyik legjobban fogyó program az SSX volt, és a Downhill Racer valószínűleg ezekre a babérokra tör, habár itt sokkal inkább a játékos karakterének fejlesztésén lesz a hangsúly, mit azon, hogy miféle trükköket tud valaki bemutatni a kontrollerrel. A játékhoz kilenc, a valóságban is létező alpesi snowboard-pályát modelleztek le az utolsó hóbuckáig, és ezeken öt különböző játékmódban indulhatunk versenyezni. Nyolc, egyéni tulajdonságokkal rendelkező karakter közül választhatunk, akiknek a felszerelését a győzelmekért járó díjakból fejleszthetjük. A legnagyobb poén a játékban a majdnem teljesen interaktív környezet: nemcsak óriásiakat taknyolhatunk a bukkanókra hajtva (vagy egy fának csapódva, kinek mi tetszik), a pályán néhány hóátfúvásokba is kerülhetünk, néha pedig egy komplett lavina zúdulhat a nyakunkba! Részemről ugyan nem nagyon kedvelem az ilyen típusú sportjátékokat, de a Downhill Racer tényleg nagyon élvezetes volt. Az EA-nak tehát össze kell szednie magát, ha folytatja az SSX-et!

## XENOSAGA

FEJLESZTŐ MONOLITH MEGJELENÉS 2002. ŐSZ

Isten ellen való vétéknek tartjuk, hogy a tényleg igazán kedvező környezetet kínáló PS2-n nem jelennek meg olyan reményteli tömegben a klasszikus japán stílusú RPG-k, mint annak idején PlayStationön! Az egész kiállításon összesen hármat láttunk: a Kingdom Heartsot a Square-nél, a Suikodent a Konaminál és persze a Xenosagát itt, helyben. Az előző kettővel sem volt semmi baj, viszont a Xenosaga láttán csillogni kezdett minden Final Fantasy-rajongó szeme. (A párhuzam nem véletlen: a Xenosaga fejlesztői korábban a Xenogearst csinálták a Square-nek.) A játék fantasztikusan jól néz ki, a grafikus engine tudására pedig jellemző, hogy a játékot bemutató fickó csak gúnyosan mosolygott, amikor látta, hogy nem vettük észre, hogy a videónak már rég vége van, nálunk az irányítás. A játék Japánban már február végén megjelent, és karácsonyra jön az amerikai verzió is. Amikor üdvözült vigyorral a játék európai megjelenéséről kezdtünk érdeklődni, kaptunk egy újabb gúnyos mosolyt... :-(








# DEAD TO RIGHTS

FEJLESZTŐ **CAPCOM**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

Ha a karácsonyi szezonban lesz egyáltalán vetélytársa a Sony remek The Getaway című játékának, akkor bizony az a Dead to Rights lesz! Még ha más platformon is jelennek meg, hasonló történetet mesélnek el, hasonló eszköztárral és persze hasonlóan magas színvonalú kivitelezéssel. A DTR főszereplője klasszikus figura, akit valószínűleg kizárólag Humphrey Bogart játszhatna el filmen: Jack Slate, a rendes zsaru a nagyváros mocskában, aki munkaidején kívül annak a hobbijának hódol, hogy apja gyilkosait keresi. Márpedig ez meglehetősen kockázatos vállalkozás, ugyanis számos jelentkező akarja erről lebeszélni, akiket természetesen meg kell fenyítenünk. Slate-nek több mint tucatnyi speciális támadó és védekező mozdulata van közelharc esetére, (különböző rúgások, ütések, fejen átdobás, fojtás, miegymás), az animáció minőségéről pedig talán az elmond valamit, hogy a motion capture technikával rögzített mozgásfázisok rögzítéséhez azokat a kaszkadőröket kérték fel, akik a Mátrix és a Harcosok Klubja rázósabb jeleneteiben szerepeltek. A puszta kezes harcon kívül természetesen egyéb fenyítőeszközök is rendelkezésünkre fognak állni, amiből az E3-on a pisztolyt, a tőrt, a vadászpuskát és a shotgunt lehetett kipróbálni. (A tűzpárbajokban egyébként visszaköszön a Max Payne által divatba hozott időlassítós effekt is.) Jacknek egy társa is akad: Shadow, a husky fajtájú kutya. Ő remekül használható fegyverek apportírozására, kiszimatolja az elrejtett bombákat, és persze ha a szükség úgy hozza, habozás nélkül támad is. Az egyébként is remek grafika színvonalát még tovább emelik az iszonyú jól megcsinált videók, amelynek készítői a korábbiakban például a Toy Storykon Star Trekeken vagy a Babilon 5-on dolgoztak. Van tehát miért várni





# NINJA ASSAULT

FEJLESZTŐ **NAMCO**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

Ha valaki egy akciójátékot sejdít a Ninja Assault idétlen címe mögött, az bizony egyáltalán nem téved: agymunkára itt nem lesz különösebben nagy szükség, sokkal inkább a villámgyors reflexekre és a mutatóujj "izmaira" (ha vannak ilyenek). A játékot ugyanis direkt a Sony GunCon2 stukkerére írták (a Sony is lesz a forgalmazója). A játékban két karakter, egy hölgy (Gunjo) és egy úr (Guren) között választhatunk, és a fejlesztők azt ígérik, hogy mindkét szereplő teljesen önálló sztorival és fejlődési szisztémával fog rendelkezni, sőt különféle befejezéseket is. (Na, erre kíváncsiak vagyunk! Ezt tényleg roppant érdekes dolog lenne megoldani, ugyanis a sztori módban van kétjátékos kooperatív üzemmód). Mindenesetre a két karakter Koto hercegnő személyi testőrei, és mostanában elég elfoglaltak lesznek, ugyanis a hercegnőt éppen le akarja mészároltatni a Kigai névre hallgató gonosz sógun. Ebből adódóan kezdődhet is a végeérhetetlen sorokban érkező szamurájok, nindzsák, meg mindenféle népek halomra ölése. Ahogy haladunk előre a játékban többek között új fegyvereket, minijátékokat és küldetéseket nyerhetünk (például egyetlen csapással kell elintéznünk valakit, mielőtt ő tenne velünk ilyen csúfságot). A kooperatív módon kívül egyébként lesz egymás elleni játékra is lehetőség, ami mondjuk nem igazán jellemző az ilyesfajta játékokra.







# SMASHING DRIVE

FEJLESZTŐ **NAMCO** MEGJELENÉS **2002. VÉGE**





Nem kell öt másodperc ahhoz a Smashing Drive-ot megpillantva, hogy az egyszeri ember rájöjjön, hogy vajon honnan is eredhet az alapötlet: hát ez bizony a jó öreg Crazy Taxi, semmi kétség! A feladat ugyanaz: egy futurisztikus kinézetű városban egy elég futurisztikus kinézetű járművel (a futurisztikus az benne, hogy ezt manapság még bulldózernek hívják, és nem taxinak) minél rövidebb idő alatt kell eljutnunk A pontból B pontba, tekintet nélkül a veszteségekre. Némi változás azért tapasztalható a koncepcióban, ugyanis itt nem feltétlenül a Crazy Taxiban alkalmazott finom megoldásokkal (szlalom a szembejövő forgalommal, forgalmi dugók átrepülése, áttörés a bevásárlóközpont földszinti kirakatain) élhetünk, hanem például nyers erővel is. Mindjárt másként néznek a sofőrre, ha járgányát láncfűrésszel, faltörő kossal, netán célkövetős rakétákkal szereli fel! Szóval kellemes kis rosszcsont-program lesz a játékból. GC-re már meg is jelent, Xboxon még várni kell egy kicsit.



E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

# LUCASARTS

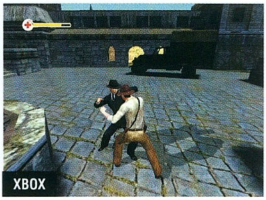
A LucasArts szokásához híven egy elrejtett, titkos zugban fogadott minket, az időpontot nem kérő földi halandókat pedig az épület két szárnyát összekötő (következésképp a legforgalmasabb) folyosón felállított óriás kivetítőn keresztül cukkolták, azon mutatva be temérdek videót játékaikból. A két éve tett fogadkozás, miszerint felhagynak a gyenge minőségű tucatjátékok gyártásával, idén már talán kezd beérni, egyedül talán az RTX lógott ki a sorból (és az is csak azért, mert semmi extrát, semmi különlegeset nem nyújtott). Az alant bemutatott hat játékon kívül bejelentettek még három konzolos illetőségű programot, vegyük ezeket sorra. Az első a Full Throttle 2 volt, ami egy klasszikus stílusú kalandjáték (mint például a Monkey Island vagy a Broken Sword), amelynek első része még 1995-ben jelent meg PC-re. Ebben egy motorosbanda fanyar humorú vezérét irányíthattuk a legképtelenebb helyzetekben – és azonnal kultuszjátékká vált. A második rész 2003 nyarán jelenik meg, PC-re és „következő generációs konzolokra”. Azt sajnos nem árulták el, hogy utóbbi mit jelent, pedig már tudták – a játék producere egy gonosz kis mosollyal mindössze annyit mondott, hogy kilenc hónap múlva elárulják (kösz!), no és hogy jövőre ez lesz az E3 egyik legjobb játéka. Úgy legyen!

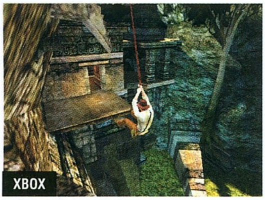
A második bejelentés egy PC-s átiratra vonatkozott: a nemrég megjelent, és rengeteg díjat begyűjtött (testvérlapunkban, a PC Guruban 96%-ot kapott) Jedi Outcastot kiadják GameCube-ra és Xboxra – megjelenés még idén. A harmadik hírük volt talán a legfontosabb: az egyik legjobban várt PC-s online RPG-t, a Star Wars Galaxiest szintén átírják Xboxra és PS2-re. Bár megjelenési dátumra még saccolni sem akartak, mi úgy 2003 végét tippeljük. Ennél jobb hír nem is érhetett minket, hiszen a Galaxies nem csak gyönyörű, de elképesztően jónak is ígérkezik. A több százezer játékos által életre keltett Star Wars-univerzumban bármit alakíthatunk: fejvadászt vagy csempészt, jedit vagy birodalmi kémet, kocsmárost vagy éppen orvost – a lehetőségek szinte végtelennek ígérkeznek, velük együtt pedig a játékélmény is. További részletek majd talán jövő ilyenkor.

## INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

FEJLESZTŐ **THE COLLECTIVE** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

Indy visszatér! Pár éve ugyan volt egy kevés visszhangot kiváltó próbálkozása Lucaséknak (PC-re és N64-re jelent meg – hát elég shit volt), de úgy tűnik, hogy a mostani jobban sikerül. Azt rögtön szögezzük le, hogy az Emperor's Tomb meglehetősen csúnyácska volt, főként a nagyon szögletes környezet volt lelombozó, ráadásul a főhős sem igazán hasonlított Harrison Fordra (igaz, utóbbinak mindenféle jogi akadályai vannak). A történet egy, az egyik első kínai császár sírjában fekvő varázstárgy körül zajlik, és ezt kellene megszereznünk, mielőtt egy ázsiai bűnbanda, vagy egy náci régész tenné rá a mancsát. Persze ez nem lesz túl egyszerű, mert a sírt nyitó kulcsot három részre törték, és a világ távoli pontjain rejtették el. A jobbára Ázsiában játszódó program – tíz pálya lesz – leginkább a Tomb Raiderre hasonlít (ironikus, Larát ugyanis Indy figurájáról mintázták, csak „kissé” nőiesebb lett): külső kameranézet, rengeteg ugrálás, támadó vadállatok és emberek várják, hogy szétcincálhassanak. A szokásos eszközökön (két ököl, no meg az ostor) kívül rengeteg dolgot használhatunk fegyverként (a fejlesztő a poén kedvéért egy ásóval vert szét egy adag németet). Szóval hibák azért akadtak még, de a játék hangulata viszont tényleg teljesen Indy-szerű volt, és ez kárpótolt minden hibáért.


XBOX

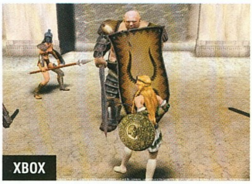

XBOX

## GLADIUS

FEJLESZTŐ **LUCASARTS**
MEGJELENÉS **2003. TAVASZ**


XBOX

Az egyik nagy meglepetés Lucaséknál ez a teljesen eredeti, és eleddig teljes titokban tartott RPG volt. A játék még félkész sem volt (a bemutatót tartó fickó 35-40%ra saccolta), mégis elnyerte tetszésünket. A programban két történetet játszhatunk végig, (egy Ursula nevű barbár hercegnőét, és egy Valens nevű Conan-klónét), és mindkettő legalább 25 órányi játékidőt jelent. A játékmenet egyelőre kicsit zavaros, ugyanis magából az RPG-részből, a városokból, a beszélgetésekből, a kalandozásokból semmit nem tudtak még mutatni – ezért csak pár csatát vezethettünk le. Utóbbiak körökre osztva zajlanak, bár néha a reflexeinkre is szükség lesz. Utazásunk során egy gladiátorcsapatot kell összeállítanunk, és ehhez több mint 100 karakter közül (16 kasztból) szedhetünk össze harcosokat – persze egyszerre csak korlátozott számút vezethetünk az arénába. A viadalokon nyert pénzből egyre jobb páncélokat, fegyvereket, sőt varázslatokat vehetünk. A harc négyzetekre osztott mezőn zajlik, és miután kiadjuk az utasításokat, azok végrehajtódnak – ha egy olyan ellenfél közelébe érünk, akinek van még mozgáspontja, akkor ő megpróbálhat megütni minket. A sebzések megállapításában mi is részt veszünk, ugyanis egy csúszkát kell minél teltebb állapotban megállítanunk (valahogy úgy, mintha egy golfprogramban lennénk). Ha az igazi RPG-rész is színvonalasra sikerül, akkor a Gladius fantasztikus lesz.


XBOX



# RTX: RED ROCK

FEJLESZTŐ **LUCASARTS**
MEGJELENÉS **2003. TAVASZ**


GC

Az RTX (Radical Tactics Expert, magyarul tulajdonképpen olyan szakértőnek fogható fel, aki mindent szét tud lőni és közben életben is marad) egyike volt az E3 körülbelül egymillió, külső nézetet használó akció/platform-játékának. Eugene Zeno Wheelert kell irányítanunk, aki egy chipen lapuló IRIS nevű, női személyiségű mesterséges intelligenciával együtt keveredik a Marsra, hogy megmentse az idegenek által életben hagyott embereket. A marsi kolóniákat (2103-ban járunk) ugyanis megtámadták a L.E.D. névre keresztelt kicsi zöldek, és aki nem bújt el nagyon, azt bizony felfalják. Wheeler a játék során egyre újabb képességeket építhet be robotkarjába, ráadásul műszeme is fejleszthető. Maga a játék semmit nem mutatott fel, amit ne láttunk volna már ezerszer, vezethetünk marsjárót, átvehetjük a robotok felett az irányítást, és persze egyre vadabb fegyverekkel irthattuk az egyre szívósabb idegeneket. Ráadásul a grafika is gyengécske volt – ez volt az egyetlen Lucas-játék, ami a legcsekélyebb mértékben sem fogott meg minket.



# STAR WARS CLONE WARS

FEJLESZTŐ **PANDEMIC STUDIOS** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



Amíg a Bounty Hunter az Episode 2 előzménye, addig a Clone Wars közvetlenül a film után játszódik, és leginkább az N64-es Battle of Naboora hasonlít. Itt három jedi közül választhatunk: Mace Windu, Obi-Wan Kenobi és Anakin SkyVader állnak rendelkezésre (Yoda nincs itt, felcsapott flippergolyónak). Mindegyikükkel külön történetet fogunk látni, azt viszont már most leszögezték, hogy a harmadik epizódról semmit nem tudnak, így ahhoz nem lesz köze a programnak. Összesen mintegy harminc gépet próbálhatunk ki; szinte mindent, amit az első két részben láthattunk, a STAP-októl kezdve a pörgő tankokig bezárólag. Sajnos nem tudtak sok pályát mutatni, mindössze a Geonozison robbanthattunk fel néhány ezer robotot, lépegetőt, és egy hatalmas, gömb alakú űrhajót. A Pandemices fejlesztő elárulta, hogy teljesen új motort készítettek a programhoz (tehát talán nem valamelyik Army Men grafikáját kapjuk), ami állítása szerint teljes mértékben kihasználja a GC tudását is. Mivel csak PS2-n láttuk a játékot, ezt nem tudjuk sem megerősíteni, sem megcáfolni, az viszont ziher, hogy egyelőre szörnyen szaggat a játék, néha teljesen játszhatatlanná degradálva az akciódús programot.


PS2

# STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

FEJLESZTŐ **BIOWARE** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



Szerencsénk volt: a Morrowind után másodikként megjelenő igazi Xboxos szerepjátékot maga a program fő-designere mutatta be; a probléma csak annyi volt, hogy rengeteg dolgot nem akart elárulni a KOTOR-ról. Maga a demó is igen rövid volt: egy mezőn lehetett leverni pár jellegzetesen Star Warsos disznószerű lényt, majd valahogy be kellett jutni egy Sith-erődítménybe. Itt kellett megkeresni a vezetőt, és beszélni vele. A rövidke részletből azonban sikerült megtudni, hogy a fejlesztők próbálják a lehető leginkább elkerülni a linearitást, és minden feladatot többféleképpen lehet megoldani. Az erődbe történő bejutás is sokféle módon volt lehetséges, kezdve onnan, hogy megpróbáljuk levágni az őröket (csúfosan megbuktunk, de elegendő tápolás után sikerülhet), egészen odáig, hogy a lelkére hatottam a másiknak. Persze szóba jöhet még az Erő használata („most mész és elgondolkozol az életeden!"), a lefizetés, vagy az, ha eltereljük a figyelmüket (mondjuk odacsalunk egy szörnyet). A grafika jónak volt mondható, viszont a külső területeken még elég lassúcska volt a játék. A harcrendszer még félkész állapotban volt, hiszen az eredetileg beharangozott (és továbbra is ígért) gondolkodást, taktikázást igénylő küzdelem helyett csak egyszerűen a fénykarddal csapkodva mindenkit le lehetett verni.

# STAR WARS BOUNTY HUNTER

FEJLESZTŐ **LUCASARTS** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



Az új Star Wars-film egyik legjobb karaktere – Dexx mellett persze – mindenképpen Jango Fett volt (igazán nagy kár, hogy rögtön ki is nyuvadt). Akiknek tetszett ez a figura (és világszerte jónéhány rajongói klubja van a Fett-família ifjabb tagjának – miért is ne tetszene nekik a kedves papa is?), azoknak készíti a cég a Bounty Huntert, ahol Jango múltját ismerhetjük meg. (A játék egyébként azzal ér véget, hogy valaki felkéri, ugyan adja már le a génjeit egy hadsereg felállításához…). A külső nézetet használó akciójátékban 18 szint vár ránk, az egész játékon átívelő sztori szerint egy gonosz szektát kell levadásznunk. Ehhez hat bolygót kell bejárnunk, melyek közül egyelőre csak a Coruscantot és a Tatooine-t kereshettük fel a LucasArts kis különtermében. Legfőbb eszközünk a jet-pack lesz, de Jango páncélja számtalan más kütyerét rejt: egy kis lángvágót az ajtók ellen; egy szkennert, amivel megnézhetjük, hogy nincs e valakire vérdíj kitűzve; valamint egy kilőhető kábelt, amivel rögtön el is kaphatjuk őket. Természetesen fegyverekben sem szenvedünk hiányt: alapból rendelkezünk két lézerpisztollyal (amik automatikusan célra tartanak), egy pár rakétával, egy lángszóróval, és a csendet kívánó esetekre egy nyílkilövővel. Egyelőre a játék legérdekesebb pontját a jet-packezés jelenti, no meg a Star Wars-környezet – utóbbi rengeteget dobott az élményen. Egyébként a szinkronhangok az eredeti színészektől származnak, és az átvezető videókat is az ILM (Lucas számítógépes látványtervezésre szakosodott cége) készíti.


PS2



# MIDWAY

A Midway eddig általában azt a rendszert követte kiadási stratégiájában, hogy azokat a játékokat dobta piacra különféle platformokon, amelyek arcade gépekként egyszer már bizonyították népszerűségüket. Idén viszont alig hoztak játékgépet az E3-ra (vagy pedig eldugták őket valahol, mert a tavalyi szellős átjáróház helyett most majdnem teljesen zárt belső teret alakítottak ki), viszont nagyon baba kis játékokat állítottak ki. (A legnagyobb csődület persze a Mortal Kombat legújabb tagjánál alakult ki.) Ha a legnagyobb kiadó címet a Midway nem is pályázhatta meg, a leghangosabbak vetélkedőjében könnyedén utasított maga mögé mindenki mást. A műsorszünetek idejét zenével kitölteni hivatott DJ-jük zenei ízlése már egyébként is kicsit túl eklektikus volt egy egyszerű léleknek, de ehhez még tuti biztos hogy 100%-os halláskárosult volt. Aki a DJ-t még megszokta valahogy, délután az is kapitulált: öt óra tájban ugyanis a Midway-fiúk bevonszolták a színpadra egy komplett koncertfelszerelést, aztán rázendített az aznapra rendelt zenekar. A cég elhozta egy-egy órás fellépésre azokat a feltörekvő (egy-két CD-vel rendelkező), fiatal zenekarokat, akik közreműködtek valamelyik játékuk zenei anyagában. Ezektől természetesen új számot rendelt meg, amelyeket a bandák itt játszottak először élőben. (Vagy tátikában, mikor hogy...) Az első nap a Ballers (gyengécske streetball) címadó dalát énekelte egy Jurassic 5 névre hallgató, egyébiránt hattagú rapbanda (mókás volt látni együtt rappelni az öltönyös managereket, a négerekkel és a szakadt japán punkokkal); a második napra azonban már keményedett a móka, mert az Adema nevű "hard rock" banda mutatta be produkcióját (ez azért kicsit keményebb volt a normál hard rocknál); a kiállítás utolsó napján pedig a Dry Kill Logic névre hallgató totál nu-metal banda döngölte a padlóba a hallgatóságot. A Spice Girls-feldolgozásuk például elég ütős volt...



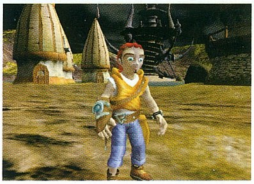
■ Akcióban az Adema



■ Amihez nem lett odaférni

# HAVEN

FEJLESZTŐ **TRAVELLERS TALES**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



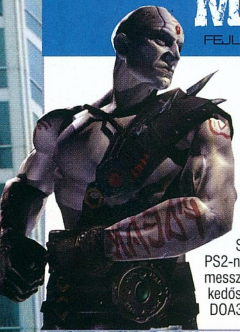
Érdekes módon a Midwaynél nem a Mortal Kombatra voltak a legbüszkébbek, hanem erre a játékukra. A Haven egy fantasy világban játszódó történet, melynek főhőse egyben a játék címadója is, akinek feladata, hogy megtalálja az "Aranyhangot", melynek segítségével megmenthetné



rabszolgasorban szenvedő népét Lord Vetch zsarnoki uralma alól. A készítők azt mondták, hogy a játék az akciójátékoknak egy különleges egyvelege: van egy kis lövöldözés, van egy kis platform, van egy kis verseny (földön és vízen egyaránt), sőt akár még az űrbe is kirándulást tehetünk. Ehhez képest a demóban nem sok minden történt, bár lehet, hogy az volt a baj, hogy nem tudtunk egy órát rászánni a játékra. A grafika és a főhős animációja zonban már most is nagyon kellemes, és sajátosan egyedi stílusú. Mindamellett félkész állapota miatt még korai lenne bárminémű következtetést levonni. (Túl rossz talán nem lesz: a fejlesztői dolgoztak a Toy Story 1-2. részén és a Bug's Life-on is.)

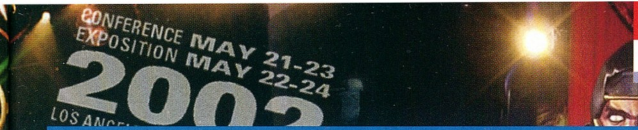
# MK: DEADLY ALLIANCE

FEJLESZTŐ **MIDWAY** MEGJELENÉS **2002. SZEPTEMBER**



Az új Mortal Kombat megfelelt előzetes várakozásainknak: nem volt egetrengetően szép, nyomokban sem volt felfedezhető a mai verekedős programokra jellemző taktikázás - egész egyszerűen egy jó kis agyatlan gyakás volt az egész. Persze sokan akadtak, akiknek ez kevés volt, de legalább ugyanennyien csépelték egymás boldogan az ismerős és az új (Li Mei, Moloch, Blind Kenishi) karakterekkel. Újítás a játékmenetben, hogy egy egyszerű gombnyomással harci stílust válthatunk - minden karakternél három ilyen mozgáskészlet volt. Ezek közül kettő pusztakezes, egy pedig fegyveres taktika, elméletileg ezek váltogatásával lehet nagy előnyre szert tenni - a demóban viszont egyértelműen a fegyverekkel lehetett a legjobb eredményt elérni (különösen Shao Kahn harci botjával arattam). Voltak még hibák (például PS2-n egy egész percig töltötte a pályákat, és néha a csapások túl messziről találtak be), az azonban már látszott, hogy egy jó kis verekedős program lesz a MKDA. Ugyan a legnagyobbakhoz (VF4, DOA3) nem valószínű, hogy fel fog érni, de meglesz a közönsége.

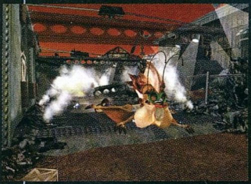





# DOCTOR MUTO

FEJLESZTŐ **MIDWAY** MEGJELENÉS **2002. VÉGE**





Doctor Muto klasszikusan az a dilinyós karakter, amelyet egy játékba (vagy akár egy filmbe) beépítve a siker szinte magától fog jönni. A kelekótya zseni különféle fantasztikus találmányokkal szórakoztatja magát, illetve a szokásos detonációtól rettegő környezetét. A legújabb kísérlete ugyan elég jelentős eredményekkel járt, és megérte az árát, hogy a kísérlet mellékhatásának csak Muto doktor szülőbolygója és a teljes ottani fauna az áldozatául esett, leszámítva a doki laboratóriumát. Mivel egyedül unalmas az élet, a doki megpróbálja visszafordítani tettének következményeit, amihez mindenekelőtt alapanyagokat kell gyűjtenie a környező bolygókon. A baj csak az, hogy ezek is lakottak, a helyi élővilág pedug általában kimondottan rossz szemmel méregeti a doki expedícióit. Az ilyen neheztelések következményeinek elkerülésére szolgál a Splizz Gun (szintén a doki találmánya), amivel megszállhatja a lényeket, és ezzel átveheti felettük az irányítást. Ez azt jelenti, hogy a lény képességei is főhősünkbe összpontosulnak, ami legtöbb esetben a továbbjutás kulcsa. (Ha nem, akkor meg robbantunk!) Összegezve: tökéletesen idióta játéknak nézünk elébe.





# DEFENDER

FEJLESZTŐ **MIDWAY**
MEGJELENÉS **2002. VÉGE**





Az eredeti Defender még a nyolcvanas évek közepének volt egy viszonylag népszerű arcade masinája, úgy látszik most jött el az ideje a korszerűsítésének. A feladat nem igényel túl nagy képzelőerőt: a játékos egy külső szemszögből irányított hajóval támad a Földet invázióval fenyegető idegenek ellen, tőmondatban: szét kell lőni mindent és mindenkit, aki mozog. A játékban összesen 14 küldetést játszhatunk végig, és természetesen nem hiányozhatnak a shoot' em up-játékok elmaradhatatlan kellékei, a felvehető bónuszcuccok sem (erősebb fegyverek, pajzs, turbó). Ezek közül a legérdekesebb a hipertér, amellyel a játékos egyetlen gombnyomással a kiválasztott térségbe teleportálhatja magát. Az E3-on a kétjátékos opciót lehetett kipróbálni, amit természetesen indíthatunk kooperatív módban az idegeneket szabdalva, vagy akár egymás ellen is. Már az Afterburner idején sem nagyon rajongtunk ezekért a játékokért, és a mostani Defender sem tesz hozzá semmi különleges extrát a játékmenethez (hacsak azt nem, hogy saját szemszögű kameranézet is). Tízperce szórakozásra azonban mindig megfelelő lehet.



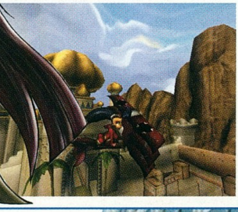
# FREAKY FLYERS

FEJLESZTŐ **MIDWAY**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

A Freaky Flyers cel-shaded grafikával megjelenített képernyőjére pillantva az embernek szinte azonnal fülig szalad a szája, ugyanis ez egyfajta Flúgos Futam (vagy ha úgy jobb: Mario Kart), csak éppen nem a földön kanyargó kacskaringós pályán, hanem történetesen a levegőben. A játékban összesen 13 karakter lesz választható alapból (habár a demóban emlékeink szerint csak kettőt lehetett kipróbálni), ami a fejlesztő állítása szerint mindenkinél "egyedi" történetmesélést tesz lehetővé, lévén ezek a történetek (nemkülönben tulajdonosaik!) gyakran keresztezni fogják egymást a kéttucatnyi pályán. Az viszont biztos, hogy minden karakternek egyedi légitrükkjei, és sajátosan fanyar humora van. Repülőkről lévén szó, a versenyeken kívül külön választható lesz még az egymás elleni légiharc lehetősége, műrepülés, sőt a fejlesztő állandó jelleggel a minijátékokat emlegette, habár ilyenből mutatni még nem tudott egyet sem.

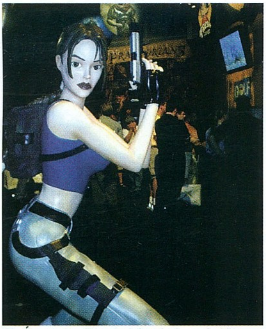






# EIDOS

A korai E3-ak fenegyerekei, az állandóan extravagáns Eidosék akárcsak tavaly, idén sem rendeztek különösen nagy felhajtást. Kirakták a játékaikat (videón bemutatták a következő Fear Effectet, a cel-shading grafikát használó Infernot, bár platformokat nem közöltek – az előbbi egyébként nagyon kellemesen festett), melléjük raktak pár lelkes (DX2) és néhány elképesztően unott (Legaia 2) fejlesztőt, aztán hagyták szórakozni a jónépet. Akkor természetesen hirtelen tömeg kerekedett, amikor a kiállítás második napján meglepetésszerűen megjelent az ügyeletes Lara Croft-imitátor (amilyen mákunk volt, a fényképezőgép pont a kocsiban pihent, így képeket nem tudtunk készíteni). A hölgy lezavart néhány közös fotót pár megilletődött japánnal, elhízott amerikaival, no meg egy Tom Clancytől átszökött kommandóssal, aki majdnem ott helyben letépte a ruhát a leánykáról (a fenekét mindenesetre csak néhány perc könyörgés után engedte el). Ezután következett az interjú, ahol a plebs olyan mély szakmai érdeklődésről számot adó kérdéseket tett fel, mint például „A melleid igaziak-é?", vagy éppen „Mikor akarsz férjhez menni?". Az elsőre a válasz az volt, hogy 100%-ig (bár valaki beordított, hogy nem hiszi el, és szeretne tapintással meggyőződni az igazságról), míg a másodikra az, hogy amíg ennyi kincs van a világon, addig semmi esetre sem. Ehhez egyébként hozzátartozik, hogy amikor a fényképezkedés, illetve később az interjú zajlott, a környező standokon (Activision, Vivendi Universal) valaki megtekerte a volumét, és erre persze ugyanígy válaszoltak az Eidosnál is (az új Tomb Raider videója alatt egyébként állandóan Linkin Park és Gorillaz ment – lehet, hogy a játékban is helyet kapnak); pár perc alatt kialakult a „kinek vannak a nagyobb hangfalai"-verseny, és ezzel együtt az E3 leghangosabb félórája – eltekintve persze a Midway környékén tapasztalható környezeti katasztrófáktól. Mindenesetre a videójátékok nagyasszonya idén is jelentkezik PS2-n a szokásos időpontban (november 15.).



**Én ezt a szilikonbabát mintha már láttam volna valahol...megvan: Jennifer Lopez!**

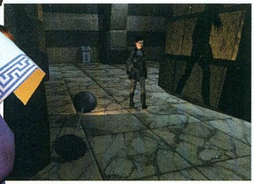
## DX 2: INVISIBLE WAR

FEJLESZTŐ **ION STORM**
MEGJELENÉS **2003.**



Az elsőre talán furcsán hangzó név az előző számunkban bemutatott, remek Deus Ex folytatása lesz. A játék igen kezdetleges állapotban volt kiállítva, mindössze egy közepes méretű bázison lehetett kóborolni (már ha valaki rá tudta beszélni a fejlesztőt a kontroller átadására). Pár dolgot azonban ebből is le lehetett szűrni, például azt, hogy a grafika csodálatos lesz, csakúgy, mint a Splinter Cellben, itt is igen jók lettek a fény-árnyékhatások, például elképesztően hatásos, amikor egy hatalmas, amorf árnyalak közeledik felénk, de mikor befordul a sarkon, kiderül, hogy csak egy aprócska robot az, alulról megvilágítva. A játéktér is sokkal interaktívabb lett, fel- vagy lekapcsolhatjuk a lámpákat, felborogathatjuk a vázákat, leülhetünk a fotelekbe, beszélhetünk a robotokkal vagy az örökkel, és szinte mindent megvizsgálhatunk. A nanobeültetések rendszere megmarad, azonban most jóval hasznosabb képességeink lesznek – a játékot bemutató úriember két dolgot emelt ki különösen: maximumra fejlesztett szemünkkel átláthatunk a vékonyabb falakon, a legdurvább lábakkal pedig akár tíz emelet magasra is felpattanhatunk. A sztoriról nem lehetett semmit sem megtudni, mindössze néhány dolgot sikerült kihúzni a láthatóan lelkes fejlesztőből: 20 év telt el az első epizód óta, és az előző rész főhőse JC Denton ugyan visszatér, de ezúttal nem őt irányítjuk. Az új karakter egy több emberi génkészletéből „kikevert" figura lesz, akivel (amivel?) Kairótól az Antarktiszig, Seattle-től Németországig fogjuk bejárni a Földet.





## LEGAIA 2: DUEL SAGA

FEJLESZTŐ **SONY JAPAN** MEGJELENÉS **2002. SZEPT.**

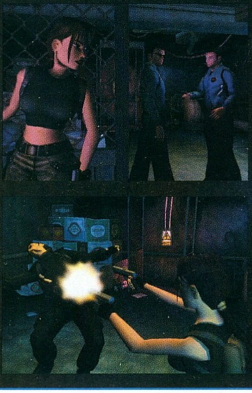
A Legaia-sorozat (már amennyiben két játék annak számít) első része az egyik első RPG volt PSX-re a Sony-tól – pár éve jelent meg angolul (sajnos csak Amerikában, Európa kimaradt belőle). A második rész tavaly novemberben jelent meg Japánban, és nem kavart túl sok vizet. Ennek ellenére az Eidos Fresh Games szekciója látott benne fantáziát, megvették a jogokat a Sonytól és megkezdték a program lefordítását (ugyanilyen módon adták ki a Mr. Mosquitot és a Mad Maestrot is). A kiállított verzió nagyjából angol volt, ám a menükben ritkán, csaták közben azonban gyakrabban találtunk pár kriksz-krakszot. A csata egyébként körökre osztott, és – találjátok ki, honnan jutott eszükbe ez a falrengető ötlet! – lehetőségünk lesz megidézni nagyhatalmú lényeket is. A csaták másik fontos eszközei az úgynevezett Artok voltak, melyek tulajdonképpen különféle kombókat jelentenek. Természetesen lesznek minijátékok is, lehet majd dartozni, rulettezni és néhány félkarú rablót kipróbálni. A grafika jóindulattal is csak gyenge közepes volt, különösen egyes szörnyek tűntek PSX-es színvonalúnak. Persze az Eidosnál sem ebből akarnak meggazdagodni, csökkentett áron kerül majd forgalomba, és a kiállításon is csak egyetlen tévén volt játszható.





# TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

FEJLESZTŐ **CORE DESIGN** MEGJELENÉS **2002. NOVEMBER**





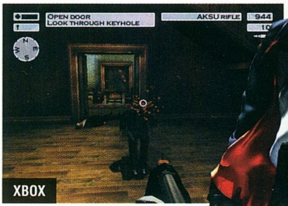
Lara kisasszony idén ősszel ismét visszatér tévénkre! Az Eidos-standon egy kis kunyhót emeltek a játék tiszteletére, ahol két gépen lehetett kipróbálni a programot – a másik nyolc (!) képernyőn videók futottak az Angel of Darknessből. A demó alapján a játékmenet szinte semmit sem változott, azonban sikerült elkapni az új TombRaider egyik designerét, aki elárult néhány érdekes információt. Nekünk leginkább az RPG-elemek voltak szimpatikusak: attól függően, hogy milyen mozdulatokat használunk, miként vágjuk át magunkat az akadályokon (például shotgunt használva vagy éppen ugrándozva-lopakodva), úgy fejlődnek Lara tulajdonságai is. Szintén érdekesnek hangzik a másik játszható karakter, a hímnemű Curtis is, aki a fejlesztő elmondása szerint teljesen más képességekkel bír, mint Ms. Croft. Mivel ellenfelek nem voltak a demóban (illetve oda kellett képzelni őket), ezért a harc olyan újdonságait sem tudtuk kipróbálni, mint a keleti harcművészetek, vagy a hátulról-aljasul-csendben elkövetett fojtóhurkos akció. Akinek az eddigi részek tetszettek, azok nyilván meg fognak veszni ezért is, mert a játékmenet még pörgősebbnek ígérkezik, ráadásul a grafikán is lényeges fejlesztéseket hajtottak végre. (A víz például fantasztikusan nézett ki!)

# HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

FEJLESZTŐ **IO INTERACTIVE**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**




Az Eidos bérgyilkos-szimulátora sajnos nem a legjobb formájában került bemutatásra, elég komoly problémák voltak vele, van még mit munkálkodni rajta – ezt egyébként egy barátságos fejlesztő is készséggel elismerte. A történet szerint a 47-es kódszámot viselő egykori gonosztevő visszavonultan él Szicíliában, egy kis hegyi faluban, ahol persze nem töltheti békésen életet, mert a múltja utoléri: a helyi bűnbanda kideríti, hogy ki is ő, és elkezdik zsarolni. Előbb-utóbb mindenkinél betelik a pohár, hősünk berág, és elkezdi magányos harcát a maffia ellen. Az egyik kipróbálható küldetésben egy kolostorba kellett volna beosonnunk, és ezt nem csak az ellenfelek igen pontos célzása nehezítette, hanem az is, hogy többször lefagyott a játék (mindkét platformon). További problémát jelentett, hogy a játék folyamatosan szaggatott – igaz, a fejlesztők kórusban biztosították mindenkit, hogy a végleges verzió tökéletesen fog futni. Egyébként a játék jónak tűnt, főként az volt igen klassz, hogy nem egy adott útvonalon kellett haladni, hanem a terepet felderítve több módot is választhattunk célunk elérésére. Az különösen tetszett, hogy a lelőtt őrök ruháját felvéve, elvegyülhettünk köztük, aztán a hátukba kerülve kicsusszant a tokjából a kés…






# TIMESPLITTERS 2

FEJLESZTŐ **FREE RADICAL DESIGN**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**






Az eredeti TimeSplitters a PS2 amerikai bemutatkozásának napján jelent meg, a fejlesztők azóta (azaz másfél éve) dolgoznak már a folytatáson (a részletekkel már találkozhattál az előzeteseink között). Amivel a fejlesztő elsőként fogadott minket az az volt, hogy a játéknak immár van története is. Annyira lelkesedett, hogy végül megkértük, mesélje el: egy szupertitkos félkatonai kommandót irányítunk, akiknek le kell győznie azon gonoszokat, akik felfedezték az időutazás technológiáját. Ettől a döbbenetesen bonyolult sztoritól elájultunk, bár inkább tetszett az, hogy – noha a program sokkal jobban néz ki, mint elődje – elképesztően gyorsan futott, még osztott képernyőn sem lassult le egy másodpercre sem. A történet mellett az egyjátékos mód további újítását jelenti az úgynevezett Temporal Uplink, amivel a rejtőzködő ellenfeleket fedezhetjük fel, valamint az, hogy a számítógépek segítségével átvehetjük az uralmat a kamerák, illetve a gépágyú-állások felett. Persze azt mindenki tudja, hogy a játék igazi ütőkártyáját a többjátékos-mód jelenti, és persze ott is az online hentelés. Azt még nem tudták megmondani, mennyien kergethetjük egymást a neten keresztül, az viszont biztos, hogy PS2-n és Xboxon is lehetőségünk lesz erre.



# TOPLISTÁK

**USA, Japán, Anglia**

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játékiparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is felhasználható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-elv alapján, azaz a felsorolások elején csücsülő játékok majdnem mindegyike kiválik valamiben a konkurensei közül – ha másban nem, akkor a marketingben mindenképp. A japán listákon szereplő programok esetében azért mindenképpen ajánlott némi óvatosság, például ki tudja, hogy mi lehet az a Azumanga Nippon Daihyou...

## USA eladási toplista

2002. április 14-20

| # | Cím | Kiadó | Platform |
|---|---|---|---|
| 1 | Medal of Honor: Frontline | Electronic Arts | PS2 |



| # | Cím | Kiadó | Platform |
|---|---|---|---|
| 2 | Grand Theft Auto 3 | Rockstar Games | PS2 |
| 3 | Morrowind | Bethesda | Xbox |
| 4 | Dragon Ball Z: Legacy of Goku | Infogrames | GBA |
| 5 | Spider-Man | Activision | PS2/GC/Xbox/GBA |
| 6 | Test Drive | Infogrames | PS2/Xbox |
| 7 | Hunter: The Reckoning | Virgin Interactive | Xbox |
| 8 | Star Wars Attack of the Clones | THQ | GBA |
| 9 | Star Wars Jedi Starfighter | Lucasarts | PS2/Xbox |
| 10 | Moto GP | THQ | Xbox |
| 11 | Halo | Microsoft | Xbox |
| 12 | Lost Kingdoms | Activision | GC |
| 13 | Gran Turismo 3 Platinum Edition | Sony | PS2 |
| 14 | Sonic Adventure 2 | Sega | GC |

## Japán toplista

2002. május 27-június 2.



| # | Cím | Kiadó | Platform |
|---|---|---|---|
| 1 | Dragon Quest Monsters 1 & 2 | Enix | PSX |
| 2 | Hamster Tarou 3 | Nintendo | GBA |
| 3 | World Soccer Winning Eleven 6 | Konami | PS2 |
| 4 | Project FIFA World Cup 2 | EA Square | PS2 |
| 5 | Hikaru Go | Konami | PSX |
| 6 | Konohana 2: Unreachable Requiem | Success | PS2 |
| 7 | 2002 FIFA World Cup | EA Square | PS2 |
| 8 | Rockman Zero | Capcom | GBA |
| 9 | Gundam: Zion Independence War | Bandai | PS2 |
| 10 | Natuiro | Princess Soft | PS2 |
| 11 | Nechu Professional Baseball 2002 | Namco | PS2 |
| 12 | Kingdom Hearts | Square | PS2 |
| 13 | Prince of Tennis: Junior Boys Academy | Konami | GBA |
| 14 | One Piece Grand Battle 2 | Bandai | PSX |
| 15 | Pachislot Emperor: Golgo 13 | Media Ent. | PSX |
| 16 | World Soccer Winning Eleven 2002 | Konami | PSX |
| 17 | Final Fantasy XI | Square | PS2 |
| 18 | Disney Golf Classic | Capcom | PS2 |
| 19 | Crazy Taxi | Sega | GC |
| 20 | Nippon Daihyou | Enix | PS2 |

## ANGOL toplista

2002. június 2-8.



| # | Cím | Kiadó | Platform |
|---|---|---|---|
| 1 | Medal of Honor: Frontline | Electronic Arts | PS2 |
| 2 | Spider-man | Activision | PS2, GC, Xbox |
| 3 | 2002 FIFA World Cup | Electronic Arts | PS2, GC, Xbox |
| 4 | Final Fantasy X | Square EA | PS2 |
| 5 | Grand Theft Auto 3 | Take 2 | PS2 |
| 6 | Super Smash Bros. Melee | Nintendo | GC |
| 7 | Halo | Microsoft | Xbox |
| 8 | Tony Hawk's Pro Skater 3 | Activision | PS2, GC, Xbox |
| 9 | Deus Ex: Conspiracy | Eidos | PS2 |
| 10 | Star Wars Rogue Leader | Lucasarts | GC |
| 11 | Harry Potter... | Electronic Arts | GBA, PSX |
| 12 | LMA Manager 2002 | Codemasters | PSX |
| 13 | Pro Evolution Soccer | Konami | PS2 |
| 14 | Max Payne | Take 2 | PS2, Xbox |
| 15 | ISS 2 | Konami | PS2, GC, Xbox |
| 16 | Luigi's Mansion | Nintendo | GC |
| 17 | Sonic Advance | Sega | GBA |
| 18 | Super Mario Advance 2 | Nintendo | GBA |
| 19 | Monsters INC. | Disney Interactive | GBA/PSX |
| 20 | F1 2002 | Electronic Arts | Xbox |



Hunter The Reckoning - Xbox



Final Fantasy XI - PS2



Super Mario Advance - GBA

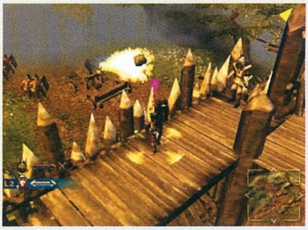
# MEGJELENÉSEK

**PS2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance**

**Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreinél csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről.**

## USA PS2 megjelenési lista

| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| Legion: Legend of Excalibur | 17.jún | Midway | **** |



| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| MX Superfly | 17.jún | THQ | ★★★ |
| Fire Blade | 17.jún | Midway | ★★★ |
| Wipeout Fusion | 18.jún | BAM! | ★★★★★ |
| Prisoner of War | 18.jún | Codemasters | ★★★ |
| Riding Spirits | 18.jún | BAM! | ★★ |
| Lilo & Stich | 18.jún | Disney | ★★★ |
| Freekstyle | 18.jún | Electronic Arts | ★★★★★ |



| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| David Beckham Soccer | 22.jún | Rage | ★★★ |
| Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt. | 24.jún | Midway | ★★★ |
| LEGO Soccer Mania | 24.jún | Lego Media | ★★ |
| Skygunner | 25.jún | Atlus | ★ |
| Romance of the Three Kingdoms VII | 25.jún | Koei | ★★★ |
| Pro Race Driver | 25.jún | Codemasters | ★★★★★ |
| Stuntman | 25.jún | Infogrames | ★★★★★ |
| Hidden Invasion | 25.jún | Conspiracy | ★ |
| Barbarian | 25.jún | Titus | ★★ |
| Conflict Zone | 02.júl | Ubi Soft | ★★ |

## USA GBA megjelenés

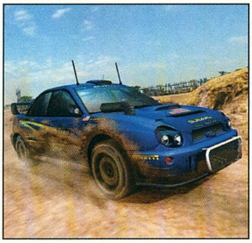


| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| The Pinball of the Dead | 18.jún | Sega/THQ | ★★★★ |
| Guilty Gear X Advance | 25.jún | Sammy | ★★★ |
| The King of Fighters Ex: NeoBlood | 25.jún | Majesco | ★★★ |
| Need for Speed: Porsche Challenge | 01.júl | Destination Software | ★★★★ |
| Road Rash Jail Break | 01.júl | Destination Software | ★★★★ |
| Smuggler's Run | 01.júl | Destination Software | ★★★ |
| Dual Blades | 05.júl | Metro 3D | ★★ |
| Stuart Little 2 | 09.júl | Activision | ★★ |

## USA XBOX megjelenés



| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt. | 24.jún | Midway | ★★★★ |
| Tetris Worlds | 25.jún | THQ | ★★ |
| Mike Tyson Heavyweight Boxing | 25.jún | Codemasters | KO |
| Splashdown | 25.jún | Infogrames | ★★★ |
| RedCard Soccer 20-03 | 27.jún | Midway | ★★★ |
| Totaled! | 27.jún | Majesco | ★★★★ |
| Bruce Lee: Quest of the Dragon | 01.júl | Vivendi Universal | ★ |
| David Beckham Soccer | 10.júl | Rage | ★★★ |



V-Rally 3 - PS2

## Angol PS2 megjelenés



| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| Aggressive Inline | 21.jún | Acclaim | ★★★★★ |
| Tour de France | 21.jún | Konami | ★★★ |
| Barbarian | 21.jún | Virgin Interactive | ★ |
| Tiger Woods PGA Tour 2002 | 21.jún | Electronic Arts | ★★★ |
| Gitaroo Man | 21.jún | THQ | ★★★ |
| Agassi Tennis | 21.jún | Acclaim | ★★★ |
| Smash Court Tennis Pro | 28.jún | Sony | ★★★ |
| Commandos 2 | 28.jún | Eidos | ★★★★ |
| V-Rally 3 | 28.jún | Infogrames | ★★★★★ |
| Soldier of Fortune | 28.jún | Activision | ★★★ |
| Fire Blade | 28.jún | Midway | ★★★ |
| Prisoner of War | 05.júl | Codemasters | ★★★ |
| Drakan: The Ancient's Gates | 05.júl | Sony | ★★ |
| Star Trek Voyager: Elite Force | 05.júl | Activision | ★★★ |
| Jekyll & Hyde | 05.júl | Acclaim | ★★ |
| TransWorld Surf | 05.júl | Infogrames | ★★★★ |
| AntZ Extreme Racing | 05.júl | Empire | ★★ |

## USA GC megjelenés



| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| F1 2002 | 24.jún | Electronic Arts | ★★★★ |
| Tetris Worlds | 24.jún | THQ | ★★ |
| MX Superfly | 24.jún | THQ | ★★★ |
| Eternal Darkness: Sanity's Requiem | 24.jún | Nintendo | ★★★★★ |
| RedCard Soccer 20-03 | 25.jún | Midway | ★★★ |
| Barbarian | 25.jún | Titus | ★★ |
| Jimmy Neutron Boy Genius | 01.júl | THQ | ★★ |



is videoeszközök
nap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá –
csakhogy ez a
változat már
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
nintendo 64 · dreamcast · playstation 2
644 Ft
Műszaki Magazin



# PLAYTEST

## 2002 JÚLIUS



Medal of Honor Frontline



Luigi's Mansion



Super Smash Bros Melee



No one lives forever



Smash Court Tennis



LMA Manager 2002



Transworld Surf



Shifters

# MEDAL OF HONOR FRONTLINE

## HELYZETJELENTÉS A NYUGATI FRONTRÓL

TÍPUS FPS KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ DREAMWORKS INTERACTIVE MEGJELENÉS 2002.06.07. PAL



**Talált, süllyedt – de szerencsére nem a mienk. MÉG nem...**

1944. június 6, avagy más néven a D-day, dicsőséges nap volt a II. világháború szövetséges hatalmainak számára, de talán kevésbé volt dicsőséges annak a közkatonának, aki személyesen is vett részt normandiai partraszállásban. Amint az a történelemkönyvekben is olvasható: a brit és kanadai csapatokat szerény ellenállás fogadta a Gold, Juno, és Sword kódnevű partszakaszokon, viszont az amerikaiak már kevésbé voltak szerencsések. Noha a Utah partszakasz szintén nem volt különösebben problémás, az Omaha part kész mészárszékként híresült el. Rommel tábornok vezetésével itt a németek alaposan felkészültek egy várható támadásra. A tenger el volt aknásítva, s számos géppuskafészek, bunker, valamint lövészárokrendszer gondoskodott az 1. amerikai hadsereg illő fogadásáról. Az amerikaiak 116. ezrede ráadásul elvétve a célpontot a tervezettnél néhány kilométerrel arrébb kezdte meg az előrenyomulást, s így a mindent elsöprő szőnyegbombázásoktól megkímélt, teljesen ép betonbunkerekkel, illetve az azokból előmeredő géppuskákkal találta magát szemközt. A jórészt tűzkeresztségen még át nem esett katonákból álló amerikaiak kissé megszeppentek a németek ilyetén „vendégvárásától", s némi zűrzavar támadt: a csapatszállító hajók nem mertek túl közel úszni a parthoz, s ezért nem csekély mennyiségű hadianyag süllyedt a hevesen hullámzó tenger fenekére (az említett ezred védelmére hivatott 29 tankból mindössze 2 ért partot), nem is szólva az emberi veszteségekről. Nem valószínű, hogy dicsőséges győzelemre gondolt az a katona, akit a menetfelszerelés súlya egy szempillantás alatt a mélybe rántott, s úgy fejezte be a háborús – no és földi – pályafutását, hogy egy puskagolyót sem lőtt ki az ellenségre.

A modern filmtrükkök teljes tárházát felvonultató „Ryan közlegény megmentése" döbbenetesen realisztikus képekkel illusztrálta, hogyan is nézhetett ki ez a földi pokol – nem véletlenül nyert öt Oscar díjat. Ma pedig már még tovább léphet az, akit behatóbban érdekel a történelem, s azon belül a partraszállás, hiszen a Medal of Honor Frontline-ban személyesen élhetjük át a gyilkos csatát.

### Nehéz a dolga a katonának...

Egészen bámulatos, ahogy a játék indul: mintha csak Spielberg filmjét néznénk, s hirtelen ott teremnénk a filmvásznon magunk is. Ott szorongunk a csapatszállító hajón együtt a bajtársainkkal, s miközben a szakaszparancsnok utoljára ismerteti az utasításokat, hatalmas gejzírként szökik a magasba a víz, amint becsapódnak mellettünk az ellenség lövedékei. Közben elbámészkodva balra láthatjuk, ahogy felbukkan az égen egy német vadászgép, s a mellettünk futó hajó végzetes találatot kap. Az elmerülő roncs csaknem felborítja a mi hajónkat is, mire a látványtól az előttünk álló fickó kidobja a taccsot, majd végre lecsapódik a hajó eleje – de abban a minutumban kis fütyülés hallatszik, s a teljes káoszt nyugalmas csend követi: hirtelen a tenger alatt találjuk magunkat. Láthatjuk a kapálózó bajtársakat, s azt is láthatjuk, miként ernyednek el a vízbe cikázó puskagolyók hatására. Nem csoda, hogy amikor végre sikerül a felszínre jutnunk, s minden irányból géppuskaropogás hallatszik, már csak egy dologra tudunk gondolni: a menekülésre...

Noha azért nem kell túlságosan berezelni, mert bár a képi világ rendkívül realisztikus, azért mégis csak egy játékról van szó. A főhősünket szerencsére nem fogja annyira könnyen a golyó, mint a többieket. A nagy sikerű PlayStationös elődök mintájára egy hagyományos életerő-kijelző fut körbe a képernyő sarkában lévő iránytű körül, s a csík fogyása mutatja az erőnlétünket. Nagy előny, hogy a sebeink gyógyítására a mi katonánknak nincs szüksége szanitécre: ha mégis találkozunk eggyel a csatatéren, elég, ha elvesszük annak a sebészpakkját. (Hiába: nem csak Rambo tudja a saját karját összefoltozni.) Szóval a játék teljesen az FPS-eknél megszokott, hagyományos módon zajlik. A lelőtt német (avagy saját) katonáktól gyakran juthatunk gyógyszeres flaskához is: ezek felhörpintésével szintén gyógyíthatunk magunkon – ha nem is túl sokat –, mint ahogy később majd egy-egy kenyérszelet elrágcsálása is jótékony hatással van az energiánkra.

A játék főhőse ismét ugyanaz a Jimmy Patterson, aki a legelső Medal of Honorban kivívta a felettesei megbecsülését. Hálából rögtön be is osztották az egyik partraszálló csónakba... Újdon-



**Korabeli német estélyi elegencia: köntös és papucs, tányérsapkával és pisztollyal**



**Flegma egy fritz: még kézitusa közben is dohányzik!**







■ A harangtoronyban természetesen mindig van egy géppuska




■ Bárki is készítette ide ezt az ágyút, hálás köszönet érte

sült parancsnokunk szemlátomást számít a harcedzett katona segítségére, hiszen a veszélyes feladatok mind ránk hárulnak. Hogy mik is ezek, azt mindig pontosan tudhatjuk: elég csak lenyomni a Startot, s a pause képernyőn kiíródnak az aktuális kritériumok. Kievickélve a tengerből például az, hogy keressük meg a parancsnokot.

Ahogy a valóságban is a lezuhant gépek, illetve az aknára futott hajók mögött kerestek menedéket a partraszállók, úgy a százados is egy roncs mögé húzódva várakozik. Amint odaérünk hozzá, kiadja az utasítást: fedezni kell négy még életben maradt bajtársunkat. Őket onnan ismerhetjük meg, hogy kiáltoznak felénk – a többi szakasz katonái egyébiránt csak a parasztáldozatok számát növelik, s nem tehetünk az érdekükben semmit. A fedezést úgy kell elképzelni, hogy a másik katona mellé húzódva lövéseket adunk le annak a bunkernek a lövészére, amelyik szemlátomást a társunkat vette célba. A négy katona megmentése után jelentünk a parancsnoknak, mire egy utásznak is segítenünk kell, aki végül eltakarítja a partról a szögesdrótot, és nekifoghatunk a géppuskafészkek, illetve a bunkerek kifüstölésének...

Mint látható, sok mindennel bíznak meg minket, de végtére is csak annyit kell tennünk, mint minden más FPS-ben: azaz lőnünk az ellenséget, és túlélni. A MOH Frontline gyakorlatilag csak annyiban más, hogy minden küldetésben van valami egyéni kaland, s az egészhez jön az a hihetetlen atmoszféra, amit az imént próbáltam ecsetelni.

Egyetlen II. világháborús játék sem volt ennyire életszerű környezetben, főleg azzal a megoldással, hogy annyi minden emlékezteti az embert a Ryan közlegény megmentésére. Utóbbi mellesleg nem csupán a véletlen műve, ugyanis a játék PS2-verziójának fejlesztésében maga Spielberg is tevékenyen részt vett.

### Időutazás

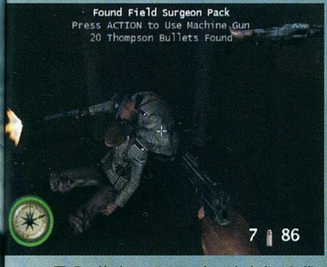
Nem kétséges, hogy a partraszállás a játék legkidolgozottabb része, de azért a többi misszió sem piskóta. A Harmadik Birodalom elleni harc legjelentősebb nyugati hadszínterein járhatunk, s az Overlord hadművelettől a Market-Gardenig sok „jóból" kivehetjük a részünket. Lerombolt városokban vívhatunk ádáz utcai harcot, kis holland falvakban barangolva védelmezhetjük a civil lakosságot, netán szupertitkos német fegyvereket kell felkutatnunk és megsemmisítenünk. A küldetések rendszere megőrizte a két PSX-es elõd által lefektetett alapokat: a főbb epizódok között eredeti felvételekből álló, fekete-fehér filmek peregnek le, s narrátor tájékoztat minket az adott háborús helyzetről, illetve a küldetésről. A konkrét feladatokról azután szöveges ismertetőt is kapunk, s azt végiglapozva indul az adott szint.

A teljes történet hat küldetése összesen 19 szinten keresztül tart, s állást menteni csakis a sikeres akciók után van mód. A játékban megakadni nem nagyon lehet: egyrészt mert a Selecttel mindig kérhetünk segítséget, másrészt mert az irányítás teljesen egyértelmű. Hiába vannak például a holland házakban kisebb rejtekjáratok, azokat azonnal felfedezzük, hiszen amint valami használható vagy nyitható dolog mellé érünk, a játék figyelmeztet minket, hogy az akciógomb mit fog ott eredményezni. Az „X" gomb így eléggé univerzális: mondjuk csípőfogót tudunk elővenni vele, amikor egy-egy Kdf-Wagen vagy tiszti Mercedes gyújtáskábelének elmetszése a feladat, másszor meg gépeket működtethetünk vele – mint amikor túl kell adagolni a németek kísérleti hajtóművében a nyomást, hogy az felrobbanjon.

A pályák rendkívül ötletesek, ugyanakkor meglehetősen lineárisak. Hiába van például ugrás gomb, nem ugrálhatunk fel titkos helyekre, netán elágazásokba – jobbára csak a romos házak leszakadt szintjein való közlekedésre szolgál. Elágazások ugyan vannak, de csak rövidek, ezért mindig evidens, merre kell haladni, s hol kéne valamit csinálni. Ebből a szempontból tehát elég könnyű végigvinni a szinteket.

Maguk a tennivalók képezik a pályák sava-borsát. Például megesik, hogy ideiglenesen német egyenruhát öltünk fel, s hamis papírokat felmutatva mulatozó Gestapo tisztek között vágunk át. Kár, hogy az efféle kémkedős trükkök általában nem sokáig tartanak ki, s végül mindig oda lyukadunk ki, hogy számolatlanul irtjuk az ellenség sorait. Ámbár ez utóbbi állítás nem feltétlenül igaz: a program ugyanis akkurátusan számon tartja, mennyi katonával végeztünk. Mi több: azt is figyeli, hogy menynyi találat ment fejbe, mellbe, netán valamelyik végtagba, s mennyi ment mellé – azaz mennyire pontosan céloztunk. Minden szint végén minősítést is kapunk: bronz csillag jár szimplán az életben maradásért; ezüstöt kap az, aki legalább 95%-át likvidálja az ellenségnek, és arany jár annak, aki mindezeken felül még tartalékolja az energiájának minimum 75%-át. Ha egy teljes küldetés során mindenütt aranyat gyűjtünk be, még plecsniket is kaphatunk.

Az egyik legklasszabb dolog a játékban, hogy egyetlen részlet sincs, ami ne passzolna a II. világháborús környezetbe. A horogkeresztes zászlóktól és a német egyenruháktól kezdve a bevethető fegyverekig és járművekig minden teljesen korhű. Utazhatunk gőzös sínautón, az el-




■ Egy Vaskeresztet megér: még holtan is lövöldöz!



# KÜLDETÉSEK

## D-Day

### – Your Finest Hour

A partraszállás napján mondhatni fejest ugrunk az eseményekbe, még eligazítás sincs. Miután megtaláltuk a századost, a parton rekedt bajtársainkat kell fedeznünk, majd az utászt is, aki átjárót robbant a szöges dróton. A bunkerek aljától át kell vágnunk a lövészárkokhoz (amíg átfutunk az aknamezőn, a többiek fedeznek minket) és a németek géppuskájával el kell tüntetnünk a sziklákról a géppuskafészkeket. Végül meg kell tisztítanunk magát a lövészárkot is.






### – Into the Breach

A bunkerbe való behatolásnál először egy géppuskaállást kell eltüntetni a folyosóról, majd a felső szinttel való rádióösszeköttetés megszüntetése következik. Egy sziklába vájt folyosón találhatunk füstgránátot, amire fent van szükség. A lőrésekből átlátni a másik bunkerbe, tehát kiirthatjuk onnan is a nácikat, majd végül jeleznünk kell füsttel a bombázóknak.

## Storm in the Port

### - Seaside Stowaway

Egy kis francia kikötőben német tengeralattjáróra figyelt fel az ellenállás, amire fel kéne lógnunk. Az indulásnál egy kis csomagban kapjuk a későbbi utasításainkat, majd a romos városban a harangtorony géppuskájával lőhetjük ki az utat eláló tankot. Egy vallató szobába is betévedünk, aminek a falán fontos iratot találunk, majd üzemanyagos hordók felrobbantásával nyithatunk utat a kikötő felé.




### - Special Cargo

A tengeralattjárón természetesen szabotázsakció vár ránk. Fel kell robbantanunk a gépházat és a torpedókamrákat (elöl és hátul is), közben el kell vágnunk a rádiókapcsolatot, végül – mielőtt távoznánk – a kapitány szekrényéből elő kell ásni az Enigma kódkönyvet.



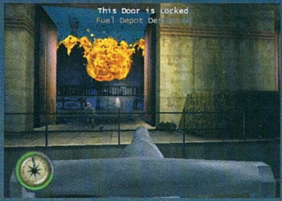

### - Eye of the Storm

A kikötőben a háztetőkön elrejtettek számunkra egy mesterlövész-puskát, amivel frankón leszedhetjük az őrtornyokból a katonákat. A második dokknál megint csak tetőre kell másznunk, s az épületbe leereszkedve végül néhány megsemmisítendő teherautóhoz lyukadunk ki. Az utolsó kocsi csak az után bukkan fel, hogy a telep vezetőjétől megszerezzük a menetrendet. Az utolsó robbantás egyben egy feljárót hoz létre…




### - A Chance Meeting

A kutatóközpontban néhány tengeralattjáró-motor prototípusát vághatjuk haza, azok terveit nem árt magunkhoz venni. Ezek után két elkészült tengeralattjáró, illetve az azokat ellátó üzemanyagtartály megsemmisítése következik (utóbbihoz a fedélzeti ágyú pompás eszköz) és távozhatunk is.




## Needle in a Haystack

### - Rough Landing

A holland ellenállók egy Gerritt nevű informátora eltűnt, s ezért minket küldenek a megmentésére. Az egyik társunk fennakad egy szélmalom lapátjára, de a másikkal folytathatjuk az akciót: ő segít eltakarítani az útba eső tankokat. Útközben kerozin után kell néznünk (a tábortűznél), mert a városkapunál fel kell gyújtani a szénakazlat, hogy eltereljük az őrök figyelmét.

### - The Golden Lion

Továbbkutatjuk az informátort, s ebben nagy segítségünkre lesz egy teherautósofőr is. Mielőtt azonban felkeresnénk a garázsát, meg kell akadályozni, hogy üldözzenek minket: ennek az a módja, hogy kerítünk egy fogót (a kis hátsó udvarból), és elcsipkedjük az összes autó gyújtáskábelét, illetve leeresztjük a teherautók olaját (alulról). A belvárosban folytatni kell a szabotázst – a riasztók hazavágásával egyetemben –, majd végül a mosoda autójáról csórhatunk egy náci egyenruhát, melyben beléphetünk a Golden Lion mulatóba a német tisztek közé. A zongorásnak szólva lazíthatunk a fegyelmen, s így hátraosonhatunk, ahol a söröskorsók ledobálásával egymásnak ugraszthatunk két fickót – így tűnhetünk el észrevétlenül a hátsó ajtón át.




### - Operation Repunzel

Kiderül, hogy Gerrittet egy kastélyban tartják fogva. A hamis katonakönyvünket sajnos hiába mutogatjuk, a hátsó kapu őre azonnal lebuktat minket. A konyha kulcscsomóját felkutatva mehetünk tovább, s a házban az a feladat, hogy benézzünk a képek mögé, és széttörjük az órákat – egy ellenálló ugyanis dokumentumokat rejtett el bennük. Az illető cselédlányt a szauna mögött találjuk: a gőzcsappal nyílik hozzá egy titkos járat. Végül a börtönkulcsra lesz szükségünk, amivel ki kell szabadítanunk a foglyot, s azt el kell kísérnünk az autóhoz – a korlátnál „ösztönözésre" van szüksége a halálugráshoz.

## Several Bridges Too Far

**- Nijmegen Bridge**

A megszerzett információk egy ún. csupaszárny-repülőgép létezéséről szólnak, aminek utána kéne néznünk németországi Emmerichben. A Market-Garden hadművelet kudarcba fulladt, úgyhogy nem egyszerű átvágni Hollandián. A Nijmegen híd alá van aknázva, ezért mielőbb hatástalanítani kell a robbanószerkezeteket, magán a hídon pedig orvlövészek lesnek ránk a magasból. Amennyiben sikerül átjutni, meg kell semmisíteni a németek légvédelmi ágyúját, majd a vöröskeresztes autóval lehet távozni.



**- Yard by Yard**

Hála nekünk a szövetségesek át tudtak kelni a hídon, viszont a briteknek szükségük van azokra az orvosi műszerekre, amit lenyúltunk. Arnhemben egyelőre még ott vannak a németek is, ezért a házakban elhelyezett géppuskák segítségével fel kell robbantanunk az ellenőrzési pontokat (szerencsére mindenütt van egy benzines kanna), hogy így a teherautó átjusson a városon. Az ellenség rádióállomását is el kell pusztítani, végül pedig utat kell találni a belváros felé.

**- Arnhem Knights**

Arnhem belvárosában heves utcai harcok folynak, s Jigs, a kapcsolatunk természetesen a város túlsó végében várakozik. Az utcán vigyázni kell az orvlövészekre – hősünk lehetőleg tüzeljen lesből. Míg célba nem érünk, két feladatot kell teljesíteni: szétgéppuskázni a Panzer IV tankokat, és kiirtani a német páncéllöklös szakaszt.



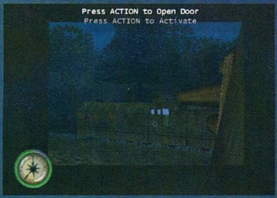
## Rolling Thunder

**- On Track**

Végre megérkeztünk Emmerichbe, ahonnan a titkos fejlesztéseket irányító Sturmgeist báró páncélvonata egy titkos légi bázishoz indul. Valahogy fel kéne rá lógni. Ismét álcázhatjuk magunkat: a hotelben a szomszéd épp fürdik, akitől így lophatunk egy ruhát plusz egy igazolványt, melyekkel be tudunk jutni az állomás épületébe. Ott tönkre kell tenni az irányítópultot, s csak ezek után vághatunk át a vágányokon.

**- Riding out the Storm**

A páncélvonat lövegeivel, illetve gránátokkal elintézhetjük a párhuzamosan haladó mozdonyokat, s így haladhatunk egyre előrébb a szerelvényen. A vonat rádióját természetesen szét kell lőni, majd megpróbálhatjuk elkapni Sturmgeist bárót és elvenni a táskáját – jóllehet a gazfickó végül elmenekül.




**- Derailed**

Noha Sturmgeist kicsúszott a kezünk közül, a megszerzett iratokból már tudjuk, hova is tartott. Friedrichsrodából kéne eljutnunk a Gotha közelében épült légi bázishoz, de előbb el kell intéznünk az üzemanyagtartályokat, amelyek a gyárat szolgálják ki. Sínautót (illetve majd sínautókat) kell lopnunk, de mindenek előtt az utat kell számára biztosítanunk – az állomás kezelőpultját igénybe véve. A második állomásnál találjuk a robbanóanyagot, amivel egyrészt a kaput tüntethetjük el az útból, másrészt a tartályokat robbanthatjuk fel.

## The Hornet's Nest

**- Clipping Their Wings**

A titkos repülőgépgyár egy régi bányában lett berendezve, ezért csak a szellőző csatornákon át tudunk bejutni, egy szál pisztollyal. Szerencsére azonban az ellenség tudósai tanulmányozzák a szövetségesek fegyvereit, úgyhogy találhatunk egy kisebb arzenált az egyik raktárban. Egy a mi oldalunkkal szimpatizáló tudós elrejtett számunkra egy fényképezőt a pihenőszakaszban, amivel fotókat kell készítenünk a németek terveiről, és ha már ott járunk, minden folyamatban lévő fejlesztést meg kell semmisítenünk.



**- Enemy Mine**

A bánya őreit riadóztatták, ezért csak egy mód van, hogy eljussunk a létesítmény túloldalára, vagyis az új HO-IX sugárhajtású géphez: ha beugrunk egy csillébe. Ez az egyik legrövidebb szint – de hamar el is vérezhetünk, ha nem lőjük ki, illetve robbantjuk fel időben a német őröket.

**- Under the Radar**

Sturmgeist „barátunk" gondoskodni kíván az új HO-IX prototípusáról, s biztonságos helyen akarja tudni. Eközben a szövetségesek a repülőgyár lebombázását tervezik, úgyhogy némi robbanóanyag után kell nézni, amivel hazavághatjuk a reptér radarjait, majd le kell adni rádión a pontos koordinátákat.

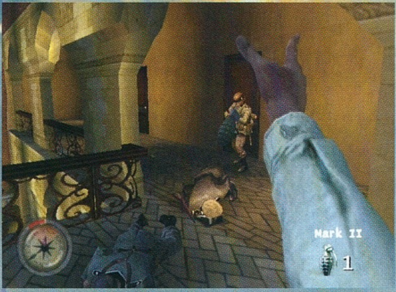


**- Stealing the Show**

A végkifejlet nagyon rövid, ugyanakkor nagyon intenzív. A bombázás beindul, mire a menekülő Sturmgeist minden fellelhető katonáját ránk uszítja (ezúttal kifogyhatatlan számukra az utánpótlás), akik ráadásul nehézfegyverekkel, gránátokkal kínálgat minket. A lehető leggyorsabban be kell jutnunk a hangárba, s kinyírva magát Sturmgeist bárót el kell lopnunk a csupaszárny-repülőgép prototípusát.








■ Tessék, szívesen adom!



■ Tankok számára itt behajtani tilos




■ Meghalsz, tengerész!

lenállók teherautójának platóján, sőt páncélvonaton is.

A fegyvereknél külön megnyerő, ahogy az eredeti fekete-fehér híradókon láthatjuk a katonák felszerelését, s a játékban azután ugyanazokat vehetjük kézbe. Mindkét háborús fél arzenáljából mazsolázgathatunk: 45-ös Colt, vagy Walther P38 pisztoly jelenti a minimális tűzerőt, noha közelharchoz még ideálisabb az MP40 vagy a „Tommy" géppisztoly, azután Springfield vagy Gewehr mesterlövészpuskával orvlövészkedhetünk, és vannak különböző gyártmányú kézigránátok és páncélöklök is. Az összesen 15 szerepeltetett fegyver között külön érdekességet képez a hangtompítós pisztoly, avagy a mindig beváló Winchester, és a bivalyerős, bár kissé nehézkes Browning géppuska. A fegyverek természetesen teljesen úgy viselkednek, mint a valódiak, ráadásul baromi jó hangjuk van. Diverzáns katonaként az ellenség eszközeit is igénybe vehetjük (és nem csak elvehetjük), ami különösképp jó móka. A kifogyhatatlan muníciójú, állványos géppuskák tűzerejével még a tankokat is kivonhatjuk a forgalomból, amikor pedig páncélvonaton utazunk, nagy örömünkre szolgálhat a löveg csövét a mellettünk párhuzamosan haladó másik szerelvény felé fordítani.

A harcmodort tekintve is minden teljesen eredeti. A partraszállásnál fedezve a többieket igyekszünk az irhánkat menteni, a mélyutakkal teli sík vidékeken kúszva próbálunk fedezéket találni, a szétlőtt városokban pedig kapualjból kapualjba rohanva szorítjuk egyre hátrébb az ellenséget, ügyelve az ablakokból leskelődő orvlövészekre. Nagyot ad a háborús hangulatnak, hogy ezeknél a küldetéseknél számíthatunk a bajtársainkra is. Miközben mi mondjuk a romos házak emeletein ténykedünk, a többiek az utcán egyre nyomulnak előre, s esetenként még az elhódított géppuskafészkeket is elfoglalják.

## Az árja harcképesség

Talán nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a játék végcélja a HO-IX sugárhajtású vadászgép ellopása, ami már az „elődszele" volt a mai lopakodóknak a II. világháború idején – lám még ennyiből is élethű a játék. Kár, hogy sajnos nemcsak fantom gép, hanem fantom katona is létezik a játékban, ami már kevésbé valósághű. Arra célzok ezzel, hogy előfordulhat az az eset, hogy nagy alaposággal megtisztítunk egy helyet, aztán óvatosan lépkedünk tovább, majd egyszer csak arra leszünk




■ Ez az SS tiszt olyan hülye, hogy az még egy szovjet filmben is elmenne

figyelmesek, hogy valaki a hátunk mögül lövöldöz. Hogy került az a fickó oda? Nem tudni. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy az iránytűn jelezve van, amennyiben valamelyik irányból veszély fenyeget minket, ezért a gyakorlott játékos még időben megteheti a szükséges ellenintézkedéseket..

Pedig amúgy a mesterséges intelligencia egyáltalán nem rossz. Azt nem mondom, hogy bonyolult taktikai fogásokkal élnek a fritzek, de fedezékbe húzódnak, átveszik az elhullott géppuskásoktól a fegyvert, riasztó szirénák bekapcsolásával erősítést hívnak, s ahogy már a korábbi részekben is megszokhattuk: visszadobálják vagy visszarúgják a kézigránátjainkat. Ha pedig orvlövészként rájuk lövünk, és elvétjük, nem várják birka nyugalommal a következő lövést (mint sok más játékban), sőt inkább üvöltöznek egymásnak. Az egyetlen, és szerencsére nem túl gyakran előforduló gond az AI-val, hogy néha az emberek beragadnak az ajtóknál, és időnként a bazookások öngyilkos akciókat hajtanak végre. Az még hagyján, hogy a bajtársaikat felrobbantják, de számos alkalommal még önmagukat is.

Az ellenfelek kitűnő megformálásában nem kis szerepe van az animációknak is. Jó példa erre az egyik portás, aki a lábát az asztalra téve lazán füstöt ereget, s csak akkor rántja elő a fegyverét, amikor észreveszi, hogy a német egyenruhánk valaki másé. Másik életszerű helyzet, amikor a hálótermekben álmos katonák ugranak talpra. (A precíz németek persze pisztollyal a párnájuk alatt alszanak, úgyhogy nem szabad megvárni, míg kitörlik a szemükből a csipát.) Azt talán nem is kell mondani, hogy az elszenvedett találatoknál sokat számít, hogy mely testrészüket éri a golyó. Nem mindegy, hogy pontos fejlövést adunk le (amitől azonnal elterül az illető), vagy csak az ellenfél sisakját karcoljuk meg. Ha valakit az alfelén lövünk meg, az csak ugrálni fog, tehát mindenképp hatásosabb a felsőtestre leadott lövés.

## Igazi háború

A Medal of Honor a legtökéletesebb és leghangulatosabb FPS volt az öreg, szürke PlayStationön, és most nagyon úgy tűnik, hogy PS2-n megismétlődik a dolog. A folytatás képi világa lenyűgöző. A hatalmas robbanások például iszonyatos mennyiségű földet repítenek a magasba, s az aláhulló portól és göröngyöktől pillanatokig semmit sem lehet látni. Az intenzív tűzharcokban össze-vissza rohangál mindenki, s hullanak a katonák mindkét oldalon. A karakterek mozgása mindeközben teljesen valóságos: a futó katonák például frankó hátast vetnek, amikor halálos sebet kapnak, és a virtuális „színészek" még némi mimikával is rendelkeznek. Michael Giacchino, a MOH hivatalos zeneszerzőjének szimfonikus zenekarra írt művei még inkább olyanná teszik az élményt, mintha egy háborús mozifilmben játszanánk. Egyszerűen minden összevetve a helyén van.

A kalandos küldetések időben sem jelentenek keveset, különösképp ha nem csak végigrohanunk a pályákon. Amennyiben mégis így tennénk, akkor ajánlatos feljebb állítani a nehézségi szintet, mert ettől rögtön elmegy a kedvünk a rohangászástól! A szintek közötti teljes újratöltődés például csak a legkönnyebb fokozaton van, a legnehezebb fokozaton már semmiféle gyógyulás nincs, azonkívül pedig jól képzett német katonákkal nézhetünk farkasszemet, s nem holmi újoncokkal.

Jómagam mindig is az olyan akciójátékokat szerettem, amelyek látványosak, és jó történetük van, ezért mostantól számomra a MOH Frontline ebben a stílusban a király – noha tisztában vagyok vele, hogy az FPS rajongók legtöbbje valószínűleg csak a „jó" kategóriába fogja sorolni. Azt az egyet elismerem: történetmesélés ide vagy oda, egy többjátékos mód azért nem ártott volna. De ha már itt tartunk, ide kapcsolódik a hír, hogy az előzetes tervekkel ellentétben Xboxra is a MOH Frontline fog megjelenni, és nem a PC-s Allied Assault. Tehát ha ez vigasztal valakit: a Microsoft háza táján sem tartják annyira fontosnak a multiplayer lehetőséget.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

### ■ POZITÍVUM

- Háborús hangulat
- Korhű fegyverek és járművek
- Egyszerű, de kalandos küldetések

### ■ NEGATÍVUM

- Semmiből előbukkanó ellenfelek
- Az AI néha hibázik
- Nincs többjátékos mód

### ■ BARÁTOK KÖZT

| Játék | Szám | Értékelés |
|---|---|---|
| Medal of Honor Frontline | | |
| 007 Agent Under Fire | 02/01 | 86% |
| Deus Ex – The Conspiracy | 02/06 | 83% |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 93 % |
| HANG | 98 % |
| ÉRTÉK | 91% |

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.ea.com

REPLAYTIME

**A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is? Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!**

REPLAYTIME



DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3
VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK

2000/01



FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 2
VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS NOT ENOUGH

2001/01



GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO ELDORADO
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

2001/02

REPLAYTIME



LUNAR 2
RECORD OF LODOSS WAR
SPEED DEVILS
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO ELDORADO
BREATH OF FIRE4

2001/03



C-12
DARKSTONE
ONI
TUROK3
VÉGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3

2001/04



FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT ENOUGH
VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

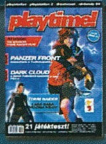
2001/05

REPLAYTIME



ALONE IN THE DARK 4
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE
VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH

2001/06



THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD
VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK IV

2001/07



GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
SONIC ADVENTURE 2
VÉGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2

2001/08

REPLAYTIME



ONIMUSHA
TECHNOMAGE
STUPID INVADERS
SHADOW OF MEMORIES
VÉGIGJÁTSZÁS
SHADOW OF MEMORIES
STUPID INVADERS
DRACULA 2

2001/09



FLOIGAN BROTHERS
ZONE OF ENDERS
SOLDIER OF FORTUNE
LE MANS 24 HOURS
VÉGIGJÁTSZÁS
TECHNOMAGE
FLOIGAN BROTHERS

2001/10



KLONOA 2
THIS IS FOOTBALL 2
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA
VÉGIGJÁTSZÁS
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA

2001/11

# LUIGI'S MANSION

## NAGYTAKARÍTÁS LUIGINÉL

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ NINTENDO FEJLESZTŐ NINTENDO MEGJELENÉS 2002.05.03. PAL



A begyűjtött szellemekről Gadd professzor gépe gondoskodik



Gyertyát gyújtok. Talán a fénynél rábukkanok egy kulcsra



Hármat egyszerre: ez ám a kapás!

A világ leghíresebb vízvezeték-szerelője alighanem Mario, kinek fényes karrierje még 1981-ben kezdődött. Ekkor jelent meg ugyanis a Donkey Kong játéktermi automatája, ahol a bátor iparosnak a hercegnőjét kellett kimentenie a rettenetes Donkey Kong karmai közül. (Donkey Kong akkoriban még inkább hasonlított King Kongra, mint a manapság ismeretes alteregójára.) Ez volt a Nintendo első igazán sikeres automatája, amit két évre rá követett a nyolcbites NES konzol (Japánban Famicom néven), amin megszületett a platformjátékok őse, s ebben szintén Mario lett a megasztár, sőt a Mario Brosban már testvére, Luigi is bemutatkozott. Pár évvel később, 1991-ben a következő generációs SNES-hez már alapvetően járt egy kazetta Mario főszereplésével, s nem volt meglepő, hogy az N64 is a személyének köszönhette nagyszerű startját '96-ban – a piros sapkás, bajuszos figura jóformán a Nintendo védjegyévé vált. Annál nagyobb volt azonban most a meglepetés, amikor a húszéves hagyomány megszakadt, s a GameCube úgy jelent meg, hogy egyelőre nincs még hozzá Mario játék.

Persze ami késik, az nem múlik, mi több: addig is kideríthetjük, mi történt valójában Marióval. Nos nagyon úgy néz ki, hogy nem egészen önszántából maradt távol – szabatosabban fogalmazva: feltartóztatták. A Luigi's Mansionben az aggódó testvér, Luigi szerepét kapjuk meg, aki már nagyjából sejti, hova tűnhetett bátyus. Történt ugyanis, hogy egy nap Luigi levelet kap, miszerint nyert egy kastélyt. Meglehetősen furcsállja a dolgot, hiszen nem nevezett be semmilyen pályázatra. Nyomban felhívja a bátyját, és elújságolta a nagyszerű hírt. Megbeszélik, hogy találkoznak a háznál, s megünneplik Luigi szerencséjét, azonban Luigi teljesen eltéved, miközben a sötét éjszakában az igatlant keresi. Sokáig bolyong egy félelmetes erdőben, míg végül megpillantja a kastélyt az erdő szélén. A térképe alapján úgy tűnik, végre megtalálta, amit keres, örülni azonban nem sokáig tud, mert benyitva a koromsötét házba nem talál egy árva lelket sem, holott Marionak már rég ott kellene lennie.

### A kastély birtokba vétele

Az előzmények tudatában nyilván mindenki előtt világos, mit is kell tenni a játékban: át kell kutatnunk a padlástól a pincéig mindent. A ház egyes szobáiba egy érdekes, ugyanakkor a tájékozódás szempontjából roppant praktikus módszerrel nyerünk bepillantást: úgymond keresztmetszetét látjuk a helyiségeknek. Magyarán: amint Luigival belépünk egy szobába, annak eltűnik a déli fala, s onnan „kukucskálunk befelé" – ergo a virtuális kamera sosem forgolódik, hanem mindig észak felé néz. Így aztán amint behívjuk a ház alaprajzát, mindjárt látjuk, hol is vagyunk pontosan, s merre is kéne továbbmenni.

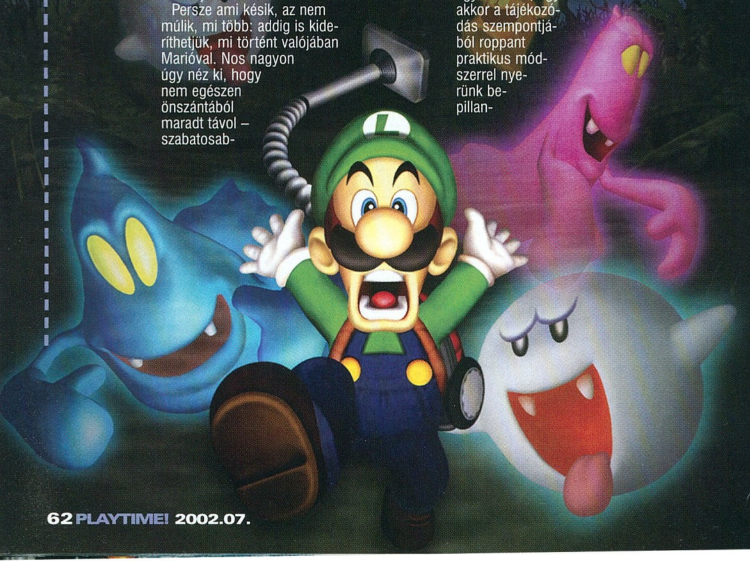
Persze ne siessünk ennyire előre: a kastélyba érkezvén még nincs semmilyen alaprajz hősünknél, csupán egy elemlámpa, amit



A sötétség elnyel – hacsak nem a porszívóm nyeli el őt!

ki/be tudunk kapcsolni. Mivel a ház kulcsai sincsenek nálunk (ami pedig nem ártana, mert mindenütt zárt ajtókba ütközünk), még a hallból sem tudunk továbbjutni: a földszinti folyosót valami bűvös pecsét tartja zárva, s hiába rángatjuk az emeleti ajtókat is. Hanem az egyik ajtó mögül mintha hangok szűrődnének ki, s miután visszatérünk az előtérbe, egy fényes jelenséget pillanthatunk meg, ami elejt egy kulcsot – majd villámgyorsan eltűnik. Miután felvesszük a kulcsot, s s kinyitjuk vele az emeleti ajtót, tanúi lehetünk, amint szegény Luigi halálra rémül: ekkor ugyanis nyilvánvalóvá válik, hogy a kastélyt kísértetek lakják.

Köztudott, hogy Luigi egyáltalán nem az a rettenthetetlen típus, így ha nem aggódna a testvéréért, minden bizonnyal már az első lidérces élmény után árkon-bokron túl járna,. A szobában nemcsak kísértetekkel találkozik, hanem egy fura figurával is, aki –foglalkozását tekintve – nyugdíjas szellemirtó lenne. A felszerelése szemlátomást csúcsszuper: a hátán lévő porszívóval hajszál híján eltakarítja a Luigira ijesztő kísértetet, azonban hajlott korára tekintettel csak

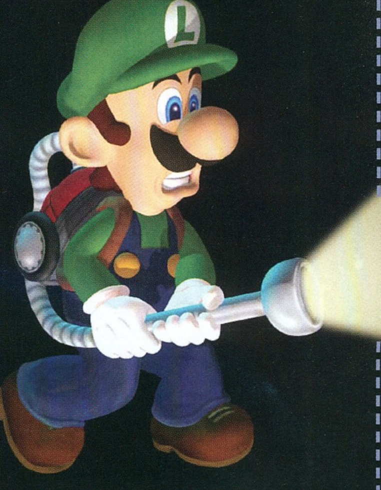




■ Van egy olyan érzésem, mintha valaki követne



■ A plafonon vagyok már ettől a sok ijedségtől



nem tudja megzabolázni a szellemet, aki így végül jót mulat rajta. Sebaj: épp jókor jön Luigi, az ideális tanonc. Amint mondani szokás: új seprű jól seper – márpedig a házra igazán ráfér egy nagytakarítás.

## Szellemirtó Luigi

Miután a szellemek ideiglenesen „csatát nyertek", hőseink kimenekülnek a házból, s a kis szemüveges öreg vendégül látja hősünket a laboratóriumában. Elvin Gadd professzor szerint Luigit valaki alaposan rászedte, mert ő már ifjú kora óta a környéken lakik, de a kastély csak néhány hete bukkant elő a semmiből – azaz nyilván csapda. Azt is közli, hogy látott egy piros sapkás fickót a ház felé tartani, tehát Mario nyilván benn rekedt. Nincs más hátra, meg kell tanulnunk a zseniális találmány, a Poltergust 3000 kezelését. Ez a módosított porszívó képes elnyelni a szellemeket, miután azok láthatóvá váltak. Ahhoz azonban, hogy láthatóvá váljanak, először le kell őket bénítanunk. Minthogy a szellemek lételeme a sötétség, a bénításra az elemlámpánk fénycsóvája kínálkozik legalkalmasabb eszköznek. Amikor a szellemeket sikerül meglepnünk, egy pillanatra láthatóvá válik szívük: ez az a pillanat, amikor a porszívót „szívás" üzemmódba kell helyezni. A laboratóriumban rögtön gyakorolhatunk is egy kicsit, majd a professzor a képtárába invitál minket, ahol azonban egyelőre nincs sok látnivaló. Mindössze 21 képkeretben gyönyörködhetünk, ugyanis a képeken eredetileg ábrázolt szellemek elszabadultak, s most a kastélyban garázdálkodnak. A tárlat gazdagsága fogja mutatni, mennyit haladtunk előre a játékban, azaz a képekbe kell visszazárni a szökevény szellemeket, akik között igen komoly főellenségek is akadnak.

A professzor a Poltergust 3000 készüléken kívül ellát minket még egy hasznos műszerrel: ez a GameBoy Horror (hehe), amin a ház alaprajza jeleníthető meg. A kastély valamennyi szintje végiglapozható, s a rajzon világosan látszik, mely szobákban jártunk már, s melyek várnak még „takarításra". Sőt azt is jelzi, hogy melyik ajtóhoz van épp kulcsunk. Valahányszor egy kulcsot találunk, Luigi automatikusan elővesz a GameBoy Horrort, s így látható, hol nyílt meg a következő lehetséges irány. A térképezésen kívül a kis műszer még két további két funkcióval is rendelkezik: egyrészt megnézhetjük, milyen tárgyakat,



■ Akik mögöttem vannak, mindig azt suttogják, hogy nem is vagyok paranoiás

mennyi szellemet és pénzt/kincset gyűjtöttünk már be (a pénz és a különféle kincsek bónuszként működnek), másrészt rajta keresztül first person nézetbe kapcsolhatunk. Luigi perspektívájára váltva teljesen körbenézhetünk, ami nemcsak jópofa, de igen hasznos is, mert az A-t lenyomva megvizsgálhatjuk a dolgokat. Az így nyerhető szöveges információk pedig a fókolomposoknál gyakran a megoldást rejtik magukban – merthogy azok nem intézhetők el csak úgy egyszerűen, a hagyományos módszerrel. Jóllehet a megoldások kissé ködösen vannak megfogalmazva, nem túl bonyolult dolgokra kell gondolni, de ha valaki mégis elakadna, az egyszerűen lapozza fel a Playtipp rovatunkat.

## Horgász a pácban

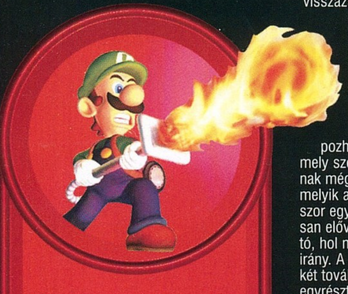
Másodjára lépve be a kastélyba egy újabb (régi) szereplővel futunk össze: az előtérben



■ Túlerő ide vagy oda, a Poltergust 3000 helytáll

Toad bömböl, akit érdemes megvigasztalnunk, tudniillik nála bármikor állást menthetünk. A játék során még más helyeken is előfordul – jóllehet a nagyobb körzetek megtisztítása, illetve az ún. Boo szellemek elkapása után automatikusan is ment a játék.

Na de ejtsünk már végre szót konkrétan a szellemvadászatról! – elvégre erről szól az egész játék. Visszatérve a szobába, ahol korábban a szellem ránk ijesztett, meglepő nyugalom fogad minket. Ez azonban csak ideiglenes: amint kioltjuk a gyertyák fényét, beindul a haddelhadd. A szellemirtás általános szabályai a következők. Először is a fent ismertetett „villantós" módszerrel bénítani kell, majd rögtön utána szippantani – eközben kiíródik, hogy a szellem mennyi energiával rendelkezik. Mintha csak egy horgászjátékkal játszanánk, s a halat fárasztа-



### Elemes porszívó

A Poltergust 3000 típusú porszívót nemcsak azért nevezhetjük elemesnek, mert nem szükséges elektromos hálózathoz csatlakoztatni (egy szellemkastélyban egy ilyen porszívó nyilván nem is érne semmit, hacsak egy szellemes ötlettel nem adnak hozzá egy akkumulátort is...), hanem mert természeti elemek erejével ruházhatjuk fel. Összesen háromfajta elementál szellemet szívhatunk fel: tüzet, vizet, és jeget – s ennek megfelelően gyújtogathatunk, locsolhatunk vagy fagyaszthatunk.





## Tükröm, tükröm...

A tükrökben Luigi nemcsak önmagában tud gyönyörködni. Megesik, hogy mondjuk egy kapcsolót pillantunk meg a tükörképen, ami számunkra láthatatlan falon tanyázik. Még fontosabb, hogy a tükrök (a nagyobbakat kivéve) teleportként is szolgálnak. Amennyiben megvizsgáljuk őket a GameBoy Horrorral, visszajutunk a bejárathoz, a hallba. Egy bedeszkázott szobából – ahová csak a kéményen keresztül lehet bejutni – például nincs is más kiút.





Egy tűzszellem mindig jól jön a fagyos helyeken



Ez bizony meleg helyzet! Nincs nálatok egy poroltó?

nánk (engem kicsit emlékeztetett az egész arra, mint amikor az N64-es Zeldában horgásztam), úgy kell a szellemeket is kimeríteni: mindig az ellenkező irányba szippantva őket, mint amerre menekülni próbálnak. Ha esetleg több szellem támad ránk, akkor időnként engedhetünk is egy kicsit, hogy elkerüljünk a többi szellem útjából, ám lehetőleg nem sokat, mert egy idő után a „damil" elszakad, s akkor újra bevethetjük a csalit – azaz szegény Luigit. Néha a csaták közben kicsinyítő gombákat szórnak el a szellemek, amelyek szintén kerülendők, lévén törpeként nem tudunk harcolni. Több szellem esetén persze az a legideálisabb, ha egyszerre sikerül horogra akasztani valamennyit, de ehhez nagyon jó reflexek szükségesek, illetve úgy kell őket csalogatni magunk után, hogy hirtelen hátrafordulva, az utolsó pillanatban bekapcsolva a lámpát egyszerre tudjunk rávillantani valamennyire. A sikeres küzdelmek után az adott szoba kivilágosodik: ez jelzi, hogy a terep tiszta – a szellemek fényben nem tudnak létezni. Az áram visszatérésével egyetemben kincsesládák is megjelennek, melyek többnyire kulcsokat rejtenek magukban, de olyan is előfordul, hogy csak pénz a jutalmunk. (Meg olyan is, hogy a kulcs nem egy ládában jelenik meg, hanem egy elérhetetlen helyen. Vagy legalábbis elérhetetlen lenne, ha nem lenne a jó kis porszívónk...)

A szellemek először mindig ráijesztenek szerencsétlen Luigira, de az ijedség szerencsére nem káros. Csak attól kell óvakodnunk, hogy ne ütközzünk bele a szellemekbe, s ne tudjanak megütni minket. Idővel olyan szellemek is jönnek, amelyek piócа módra ránk akaszkodnak, s akiknek a szorításából ki kell rángatnunk magunkat. Rajtuk kívül vannak olyan szellemek is, melyeknek a „horogra akasztása" külön procedúra. Az még hagyján, hogy egyesekre többször is rá kell villantani, hogy „megmutassák" a szívüket, ellenben az már igazán kellemetlen, amikor maszkokkal védekeznek a fény ellen, amiket így előbb le kell szippantanunk róluk, vagy amikor valamilyen természeti elemet használnak pajzsként. Utóbbi esetben nekünk az ellentétes elemmel kell visszavágnunk – jég ellen például a tűzzel.

Azonban ahhoz, hogy a tűz, víz, vagy jég elemet használni tudjunk, előbb meg kell találnunk a hozzájuk tartozó medálokat, melyek természetesen (a kulcsokhoz hasonlóan) a kastély különböző pontjain vannak elrejtve. Amíg nincs nálunk a megfelelő medál, addig nem láthatjuk az ún. elementál szellemeket, melyek a rájuk jellemző helyeken bukkannak fel, olyanokon, ahol állandóan újra tudnak termelődni. Nem véletlen például, hogy a folyosón az egyik gyertya kiolthatatlan: annak lángjából a tűz szellemét szívhatjuk fel, s hasonlóképp cselekedhetünk a különféle parazsaknál, vagy a kandalló tüzénél is. Ezek után csak „fújás" módba kell kapcsolni a porszívót, s lám: máris egy lángszórót tartunk a kezünkben! Még egy utolsó megjegyzés ezzel kapcsolatban: az elemeket nemcsak a szellemek ellen vethetjük be, mert a tűzzel például meggyújthatjuk a gyertyákat is (amiért esetleg valami jutalom jár), a vízzel pedig meglocsolhatjuk a növényeket.

A kastélyban fellelhető szellemek közül az egyik legkellemetlenebbek a banánzabáló szellemek: visszataszító szokásuk ugyanis, hogy szanaszét hajigálják a banánhéjakat, melyeken elcsúszva Luigi alaposan beütheti a kobakját. Mint ebből is látható, sérülést nemcsak szellemek okozhatnak, hanem bizonyos tárgyak is. A kivágódó hűtőgépajtó épp oly könnyen orrba vághatja szegény Luigit (inkább a porszívóval érdemes kitárni), mint az alattomos álajtók, amik nem nyílnak sehová, s kifejezetten csak azt a célt szolgálják, hogy hősünket palacsintává lapítsák. Mondjuk ha nagyon figyelmesen szemléljük a térképünket, kis szerencsével még időben kiszúrhatjuk ezeket a csapdákat, s akár fel is égethetjük őket – igaz, ehhez az is szükséges, hogy már nálunk legyen a tűz elem.





■ Egy kis tűz, és máris sehol a szellem jégpajzsa



■ A gondos kertész munkája nem marad jutalom nélkül

A csatáktól és csapdáktól megcsappant életerő regenerálásának egyetlen módja, ha kis piros szíveket veszünk fel. Egyrészt az ellenfelek elpusztításával juthatunk hozzájuk, másrészt bizonyos tárgyakba elrejtve találhatunk belőlük. Érdemes megjegyezni, melyik vázából, ládából vagy fiókból bukkannak elő, mert idővel a szívek újratermelődnek, s mindig ugyanazon a pontokon. Nagyon ritkán óriás szíveket is találhatunk, melyek teljesre töltik fel az energiánkat. Többnyire a főellenségek előtt bukkanhatunk ilyenekre, ami azért egy roppant baráti gesztus volt a pályatervezők részéről.




■ Szép ez a Mario-festmény: elég élethű, habár egy kicsit mintha remegett volna a művész keze

## Takarítani jó!

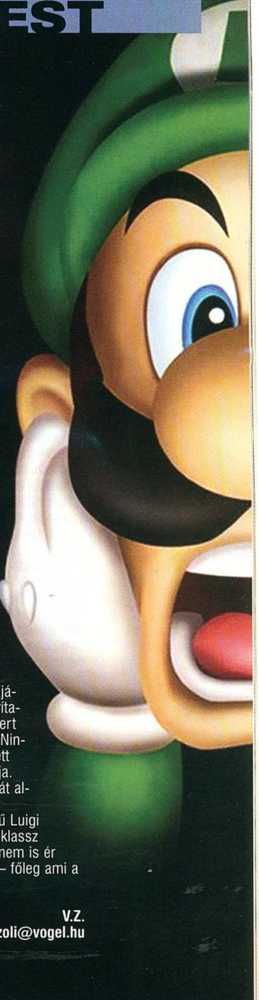
A Luigi's Mansion nem egy kimondott technikai erődemonstráció Gamecube-on, vagyis nem ez az a játék, amivel eldicsekedhetünk a barátainknak, hogy mondjuk ilyen meg olyan textúrákat semmilyen más konzol nem tud. Ennek ellenére a rajzfilmes grafika telitalálat. Gondolok itt például Luigi haláli járására (a gyors, apró léptei után csak úgy porzanak a szőnyegek), vagy a tökéletes fény-árnyékhatásokra. Amilyen tereptárgy csak bekerül az elemlámpánk csóvájába, az dinamikusan árnyékot vet a környező dolgokra, s nagyon hatásosak a villámlások is, melyek éles kontúrokat rajzolnak ki a falakra – beleértve persze hősünk körvonalát is. De ami a legjobb, az a terep interaktivitása. Nincs az az apróság, ami ne remegne meg a porszívónk hatására. A C karral bárhova odairányozhatjuk a porszívó csövét, s így a csillárokat, a székeket, a falakon a képeket – mindent meg tudunk mozgatni. (Ha még nem említettem volna: a szíveket és a pénzt is fel lehet úgy venni, ha beszippantjuk őket.) A sarkokban például pókhálókat figyelhetünk meg, amelyeket frankón kitéphetünk – noha esztétikai szépségre fölösleges törekedni, mert mire visszatérünk, úgyis minden visszaáll az eredeti állapotába.

Igazi Mariós hangulata van az egész kastélynak, nem utolsósorban a jópofa zenéktől is, melyekbe gyakran jól ismert hangeffektusok vegyülnek – mint amikor a kulcsokat vesszük fel, mely mozzanat minden Mario játékban ugyanazzal a hanggal jár. A „gagyós" párbeszédek is a régiek, bár ez feltehetően nem mindenki tetszését nyeri meg – a mini DVD-re valóban felrakhattak volna rendes szinkront is. Luigi orgánuma amúgy nagyon „ott van": hümmög, mikor zárt ajtóba ütközik, a testvére nevét kiáltja, amikor a vizsgálódás gombját menet közben nyomjuk le (ráadásul egyre kétségbeesettebb hangon, minél kevesebb az energiája.) A legjobb az, hogy dúdolgatja a háttérzenét, mintha ezzel akarná leküzdeni a félelmét.



Őszintén megmondom: jómagam kifejezetten utálok porszívózni. Mire nálam a fenyőtüskék teljesen eltűnnek a szőnyeg szálai közül, addigra ismét karácsony van. Ennek ellenére Luigi rezidenciájában egyszerűen imádtam takarítani. (Csak azért múlt időben, mert már végeztem a munkával.) A Nintendo ismét olyan játékkal lepett meg minket, aminek nincs párja. Mario szülőatyjai nyerő formulát alkottak: egybegyúrták Mariót a Ghostbustersszel, s a nyúlszívű Luigi igazi hőssé lépett elő. Nagyon klassz játék, még ha összességében nem is ér fel egy Mario platformjátékkal – főleg ami a hosszúságát illeti.

V.Z.
vzoli@vogel.hu





### Boo

Még a játék elején Luigival elkövetjük azt a baklövést, hogy felébresztünk 50 ún. Boo szellemet, melyek szanaszét szóródnak a kastélyban, s különféle berendezési tárgyakban bújnak el. Szerencsére Gadd professzor előrelátó volt, ezért a GameBoy Horrorba beépített egy érzékelőt, mely villogva jelez, mihelyt valami kerek dolog van a közelben – tudniillik a Boo-k mind jellemzően gömbölydedek. Minél sűrűbben, minél pirosabban izzik fel a kis lámpa, annál közelebb vagyunk a keresett dologhoz – lehet kihúzogatni a fiókokat, lerángatni a terítőket, megmozgatni a székeket, stb. Sajnos mondjuk az érzékelő megtéveszthető, így kijelzi a gömbölyű bombákat és labdákat is, melyekkel a Boo-k előszeretettel tréfálkoznak. Ha egy Boo-t elcsaltunk, azt nem lehet simán „horogra akasztani". Ennek következtében az könnyen elmenekülhet, s igen rossz szokásuk, hogy át tudnak menni a falakon. Utóbbi esetben siethetünk a delikvens után, különben a szomszédos helyiségben hamar elbújik, és kezdhetjük elölről a keresgélést. Az összes Boo felkutatása nem létfontosságú, de bizonyos helyeken fel tudnak minket tartóztatni, ha nem kaptunk el eleget belőlük.



### ■ POZITÍVUM

- ■ Aranyos hangulat – csak semmi agresszivitás!
- ■ Mulatságos főgonoszok
- ■ Aki horgászni szeret, az imádni fogja

### ■ NEGATÍVUM

- ■ Felnőtteknek túl gyerekes, gyerekeknek kicsit bonyolult
- ■ Hamar végére érhetünk, még a bónuszok begyűjtése mellett is, és nincs miért újrajátszani

### ■ BARÁTOK KÖZT

- ■ Luigi's Mansion
- ■ Ape Escape (PS)

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 85 % |
| HANG | 79 % |
| ÉRTÉK | 81% |

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.nintendo.com

# SUPER SMASH BROS. MELEE

## ÖSSZEKAPOTT A NINTENDO-FAMÍLIA

TÍPUS VEREKEDŐS KIADÓ NINTENDO FEJLESZTŐ HAL LABORATORIES MEGJELENÉS 2001.05.24.

Hogy mitől nagyszerűek a Nintendo játékok, azt sokáig lehetne taglalni, de egy közös vonás mindenképp kiemelhető: legyen szó platformjátékról, RPG-ről, avagy űrhajós akciójátékról, mindegyikben igazi egyéniségek szerepelnek. Mario, Zelda, Fox McCloud, és még folytathatnánk a sort: ezek olyan nevek, amit már mindenki ismer, akinek volt valaha valamilyen Nintendo gépe. Következésképp egy olyan játék, amiben ezek a közkedvelt karakterek egybe vannak ömlesztve, már eleve sikerre számíthat. Bizonyította már ezt az N64-es Super Smash Brothers (ami világszerte több mint 5 millió példányban kelt el), és minden jel szerint bizonyítja most annak a tovább tökéletesített változata, ami természetesen immár GameCube-on fut.

Mit tud művelni ez a sok híresség egymás hegyén-hátán? – tehetik fel a kérdést, akik nem ismerik az N64-es elődöt. Nos amint arra a címben szereplő „melee" – azaz csetepaté, vagy inkább kézitusa – szócska is nyilvánvalóan utal: természetesen bunyóznak. Mi tagadás, kicsit furcsa, amikor Mario az ő hőn szeretett Peach hercegnőjét kajakra orrba dörgöli, de hát ez már csak így van rendjén: a Super Smash Brothersben mindenki egyenrangú fél. Egyébként meg – a klasszikus Nintendo-stílusra nagyon is jellemző módon – nem kell aggódni a hősök egészségi állapotáért, mert ez nem olyan bunyó, ahol törnek a csontok, és kék-zölden kullognak el a vesztesek. Tulajdonképpen a tömegverekedés nem más, mint egy „enyém a vár" típusú játék, amit ugyebár minden eleven gyerek szeret játszani. Menetenként kettő, három, vagy négy résztvevő küzd egymással, s a cél mindössze az, hogy a többieket kiüssük – mármint a pályáról. Még életerő-kijelző sincs. Energiacsíkok helyett százalékokban van megadva, hogy ki mennyi pofont kapott már, ez pedig azt jelzi, mennyi esélye van annak, hogy a következő ütéstől az adott karakter leszédül a pályáról. Az esetleges túlerővel szemben ügyesen védekezve, távoltartva maguntól az ellenfeleket, feltornázhatjuk a saját százalékunkat akár 250% fölé is, de az is előfordulhat, hogy még a 150%-ot sem érjük el, s kapunk két olyan sallert, hogy nyomban elszállunk, mint a győzelmi zászló.

Első pillantásra kaotikus képet mutat a csetepaté: mintha az „üsd, vágd, nem apád"-elv lenne az egyetlen, amit a versenyzők követnek. Azonban kicsit jobban elmélyedve a játékban – és nem utolsó sorban: a különféle üzemmódokban – hamar ráérezhetünk bizonyos technikákra. A százalékos megoldás miatt az például létfontosságú, hogy kitapasztaljuk a kedvenc karakterünk legerősebb támadását, hiszen amikor az ellenfél már kritikus másodperceket él át, egy ügyesen bevitt kombónál sokkal többet ér egy nagyobb erejű, végzetes csapás. Az irányítás végletesen egyszerű: az L/R-rel védőpajzsot aktiválhatunk, a Z-vel elkaphatjuk/átdobhatjuk az ellenfelet, az A + irányokkal kezdeményezhetünk egyszerűbb támadásokat, és a B + irányokkal vethetjük be az adott karakter speciális képességeit.



■ A kedves „kis" szörny minden követ megmozgat, hogy véget vessen a hajcihőnek

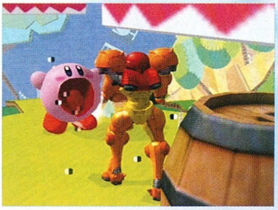
A játékban összesen 25 jól ismert Nintendo figura szerepel, melyek a különféle Mario, Zelda, Donkey Kong, Kirby, Metroid, Starwing, F-Zero, Ice Climber, no és Pokémon-játékokból kerültek ki. Pikachutól Bowserig mindenki jelen van, aki „számít" Nintendóéknál, s mindenki hozta magával a jellegzetes támadásait. Villámokat szórhatunk például a kis sárga pokémonnal, nyilazhatunk Linkkel (a Zeldából), vagy ami a legérdekesebb: elnyelhetjük az ellenfeleket, s elvehetjük azok támadásait Kirbyvel.

A Super Smash Bros. Melee kétségtelenül a régi Nintendo-rajongóknak jelenti a legnagyobb élményt, hiszen nemcsak a karakterek, hanem a játékban szereplő valamennyi pálya is már ismerős lehet a régebbről. Ahogy az már a verekedős játékoknál bevett szokás, mindenkinek megvan a hazai pályája (nem is egy), s ezek a grafikai megoldásoktól kezdve a háttérzenéig mind egyfajta nosztalgiát ébresztenek. Természetesen nem arról van szó, hogy mondjuk a Super Mario World esetében visszatértek volna a 2D-s pályákhoz, és nem is arról, hogy a muzsikák ne lennének szépen hangszerelve: csupán a helyszínek színvilága, s a felcsendülő ritmusok a régiek. Super Mario World világa így épp úgy ismerős, mint a Termina nagy öble a Zelda Majora's Maskból, a háttérben a gonosz holddal. A helyi jellegzetességek is mind megvannak – és talán ez az egészből a legjobb. Mario pályáján ott masíroznak az idétlen teknősök, a koopa troopák, a Zeldából kölcsönvett katakombákban zombik próbálnak ránk tapadni, az F-Zero versenypályán pedig szakadatlanul száguldanak az antigravitációs versenygépek, s ezért amikor a mezőny közeledik, sürgősen biztonságos helyet kell keresni.





■ Bowser koccint a goombák egészségtelenségére



■ Vigyázat: Kirbynek nem csak a szája nagy!



■ Falco ezt nyilván a Mátrixból leste el

A jellegzetes bónuszok és fegyverek szintén be lettek „importálva". Esetenként még az ősrégi Donkey Kong automatában szereplő kalapácsot is felvehetjük – és nem csak Marióval! Igazán remek, hogy valamennyi tárgy használható valamennyi karakterrel: akár Yoshival is lövöldözhetünk lézerpisztollyal. A cuccok néha egyszerűen az égből potyognak, máskor meg gömbök, ládák, vagy hordók belsejéből üthetjük ki őket. A korlátozott municióval rendelkező lőfegyvereken kívül általában minden tárgy egyszer használatos. Felvehetünk például pokélabdákat, amikből különféle pokémonokat varázsolhatunk elő, avagy a Mario-játékokban alkalmazott csillagokat használva üstökösként csaphatunk le az ellenfeleinkre, akik így nagy eséllyel rögtön távoznak is a játékból. Igen hasznosak a szuper gombák is, melyek alaposan megnövelik a méretünket, s ezzel összefüggésben a tömegünket is – bár sajnos csak ideiglenesen.

A minőségi Nintendo-fejlesztések mindig is híresek voltak a hosszan tartó szavatosságukról, s a játék ebben a tekintetben abszolúte hozza a „papírformát". Megfelelő teljesítménnyel folyamatosan hozhatjuk elő a rejtett karaktereket (alapban csak 14 figura választható), valamint újabb pályákat, apró kis trófeákat nyerhetünk, plusz folyamatosan gyűjthetünk pénzt, mely érmékért újabb kis trófeákat vásárolva egy igen bőséges – több mint 300 darabos – figuragyűjteményt hozhatunk létre. A kollekció tagjai mind egy-egy fő- vagy mellékszereplőt, esetleg tárgyat mintáznak a játékból, s természetesen szintén 3D-sek (azaz a hozzájuk rendszeresített menüpontnál tetszőlegesen körbevizslathatjuk őket).

A fejlesztők sokat tettek annak érdekében, hogy az elődtől eltérően az új Smas Bros. ne csak többjátékos módban kösse le az embert. Egyedül játszva most négy lehetőség adott: hagyományos meccsek, különböző kihívásokat kínáló „event" meccsek, azután van többfajta stadion, és végül gyakorlás. A hagyományos meccseken belül klasszikus és adventure módozatok közül választhatunk. Míg az előbbinél egymás után jönnek az összecsapások, addig az utóbbinál kisebb kalandrészek közé ékelődnek az arénák. A kaland részeket úgy kell elképzelni, mintha egy hagyományos Mario-játékkal játszanánk: oldalnézetből irányítva a hősünket platformokon kell ugrálni, s az út során egyszerűbb ellenfelekkel is számolni kell – mint például az említett koopa troopákkal. Szépen bandukolva ezeken a pályákon, bizonyos pontoknál meg kell állnunk, hogy legyőzzük a „házigazdákat", majd végül a kijárat megkeresése a végcél. Kár, hogy sajnos nem hosszú a teljes kaland, és mindig ugyanazokból a pályákból áll. A hagyományos meccsek ezért viszonylag hamar végigvihetők, de sebaj: komolyabb kihívásokat is találunk az Event Matchnél. Ezek mindegyikénél (szám szerint 51-nél) speciális körülmények között kell helytállnunk, ami azt jelenti, hogy sokszor még a karaktert sem mi választjuk. Érdekes példa mondjuk a „fejvadászos" küldetés, melyben Samust irányítva Captain Falcon a szövetségesünk is, de egyben a riválisunk is. A cél az, hogy előbb üssük ki Bowsert, mint ő. Egy másik jópofa – de hozzáteszem, elég idegesítő – küldetés, amikor a Star Fox csapat űrhajójának tetején, menet közben bunyózunk, s Slippy béka azzal a jópofa találmánnyal lep meg minket, hogy eltünteti az ellenfeleinket, akik így csak minimálisan láthatók...

A következő üzemmódban, vagyis a stadionokban háromfajta versenyt rendeznek: célba lövést, hazafutás-versenyt, és túlélőpróbát. A célba lövés voltaképpen inkább „célba ütés", hiszen imitt-amott megjelenő céltáblákat kell lecsapnunk. Ügyességet, jó reflexet, és logikai készséget egyaránt igényel a feladat, mert a platformok eléréséhez kicentizett elrugaszkodásokra, dupla, sőt tripla ugrásokra van szükség, eközben némelyik célpont össze-vissza cikázik, ráadásul sokszor az sem mindegy, hogy a céltáblákat milyen sorrendben ütjük szét. Mindegyik szereplőhöz másként elrendezett pályákat kapunk, s az utolsó céltábla gyakran olyan speciális mozdulattal érhető csak el, ami után óhatatlanul a mélybe zuhanunk. (De ha már megvan a céltábla, akkor ugyebár mindegy.)

A második stadion egy baseballpálya, ahol labda helyett egy élő homokzsákot kell elütnünk – az ütő már be van készítve számunkra. Eleinte 10 m körüli eredménnyel is már boldogok vagyunk, de elárulhatom: többszáz méteres ütés is elképzelhető. Nem árt tudni, hogy a homokzsáknak is van százaléka, tehát lehet fárasztani!

A túlélő módként értékelhető Multi-Man Melee módnak hat újabb alfaja van: 10 vagy 100 emberes, 3 vagy 15 perces, végtelen és legkeményebb. Ezeknek megfelelően támad ránk egyszerre akár öt vektorember is, s próbálnak lelökni minket egy elég szűkös pályáról.

A gyakorlásban, vagyis a tréning módban nincs semmi különös: tetszőleges karaktert választhatunk ellenfélnek, s a már megnyitott pályák közül ott gyakorolhatunk, ahol csak akarunk – az ellenfélnek beállíthatunk különféle viselkedésmódokat, sőt meghatározott százalékot is.

A többjátékos mód persze szintén számos lehetőséget tartogat. A sima össznépi „zúzáson" kívül rendezhetünk bajnokságokat akár 64 játékos részvételével, vannak speciális csetepaték (egy negyedik irányítóval beállíthatunk a játékba egy operatőrt is, aztán van túlélő mód, hirtelen halál, óriások avagy törpék küzdelme, láthatatlan harc, fix kamera, egygombos mód, ahol nincsenek speckók, végül gyorsított és lassított mód), és kívánalmaink szerint mi magunk is alakíthatjuk a szabályokat a Custom Rules móddal. Az időlimittől kezdve a felvehető cuccokig mindent megadhatunk.

Nos tömören ennyi lenne a játék. Azt természetesen nem állítja senki, hogy a SSB Melee a mozdulatok és támadások számát tekintve mondjuk a Tekken vagy a Virtua Fighter trónusát ostromolná, de hát nem is igazán hasonlítható az említett nevekhez. Elvégre ebben a játékban a mozdulatokon kívül annyi minden más is van. Amint azt az üzemmódok választéka is mutatja: a bunyó csak az apropója, hogy ilyen szépen összejöttek a régi ismerősök, de ha már együtt vannak, tucatnyi más dologban is összemérik az erejüket.

Nagy megelégedésünkre mindezt parádés grafikával és audioval oldották meg. Jellemző momentum, hogy a pause képernyőn teljesen körbejárhatjuk a figurákat, maximálisan rájuk közelíthetünk, s mégis tökéletesek maradnak a vonások. Nem véletlen, hogy úgy tudják kicsinyíteni/nagyítani a karaktereket, ahogy csak kívánják. A figurák modelljei, azok mozgása hibátlanok, rajtuk dinamikus fényhatások figyelhetők meg a környezet megvilágítása szerint. Végszóként fogalmazhatunk tehát úgy is, hogy a Nintendo kiválóságai hozták a nyerő formájukat.

V.Z.



■ Nesze neked Pika – meg chu!

**■ POZITÍVUM**

- **Eredeti hangulat valamennyi helyszínen**
- **Rengeteg üzemmód**
- **Klassz speckók**

**■ NEGATÍVUM**

- **Rövid és kissé unalmas a kaland mód**
- **Néha annyi grafikai effektus van a képernyőn, s annyira eltávolodik a kamera, hogy követhetetlenek az események**

**■ BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| Dead or Alive 3 (Xbox) | 02/05 | 94% |
| Virtua Fighter 4 (PlayStation 2) | 02/04 | 92% |
| Super Smash Brothers Melee | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 85 % |
| HANG | 98 % |
| ÉRTÉK | 83% |

■4 játékos ■PAL



# NO ONE LIVES FOREVER

## MISS BOND

**TÍPUS** FPS **KIADÓ** EA **FEJLESZTŐ** MONOLITH **MEGJELENÉS** 2002.04.18 NTSC 2002.05.24. PAL

Az utóbbi hónapokban egyre gyakoribbá vált a kiadók részéről az, hogy néhány éves PC-s FPS-eiket átültessék konzolra. A sorozat a PS2 premierjére időzített Unreal Tournamenttel kezdődött, és a múlt hónapban bemutatott Deus Ex-szel zárult – legalábbis mostanáig, hiszen pár napja megjelent a 2000-es év egyik nagy meglepetésének, a No One Lives Forevernek a PS2-es verziója is.

A játék tulajdonképpen a James Bond-filmek – és persze az azon alapuló programok – paródiája; nem az alpári Austin Powers-módon, hanem sokkal elegánsabban, sokkal finomabban. Itt is megvannak a műfaj kellékei: gyönyörű nők, aljas bűnözők és egy, az egész világra kiterjedő összeesküvés. Ezúttal azonban minden egy furcsa csavart kapott, kezdve azzal, hogy mi alakítjuk a csábító hölgyet. Karakterünk Cate Archer lesz, aki a UNITY nevű terrorista-elhárító szervezet igen alacsony rangú tagja. Eddigi munkája nem állt sokkal többől, mint gémkapcsok számolgatásából, hiszen főnökei nem igazán hívei a nemek közti egyenlőségnek, és szerintük Cate-nek inkább a konyhában lenne a helye. Szerencsére (?) valakik elkezdik módszeresen mészárolni a UNITY ügynökeit, így mindenki feladatot kap. Cate és mentora, a hierarchiában úgyszintén a béka feneke alatt tartózkodó Bruno Lawrie is bevetésre kerül. Első feladatunk az lesz, hogy megvédjük Munroe urat, Amerika nyugat-németországi nagykövetét, midőn az nyaralását tölti Marokkóban. Sajnálatos módon a diplomata majdnem teljesen süket, szinte alig lát, és ezért nyugodtan mászkál ide-oda a legnagyobb golyózápor kellős közepén is. Miután teendőnket elvégeztük, találkoznunk kell a hotelben Brunoval, akit a dialógus közepén golyó ér. Egy orosz akcentusú egyén, bizonyos Dimitrij Volkov segítette elő távoztát az élők sorából (azért ha nagyon figyelünk, észrevehetjük, hogy néha pislog egyet, miután „meghalt"). A bázisra visszatérve megtudjuk, hogy az egész balhé mögött egy H.A.R.M. nevű terrorszervezet áll, és feltehetően a nem túl szimpatikus Volkov is a fejesek között van.

Ettől kezdve feladatunk az lesz, hogy minden eszközt felhasználva megpróbáljuk megállítani a H.A.R.M.-ot, bár – mint az a játék végén kiderül – ez nem fog teljes sikerrel járni (az eddig kizárólag csak PC-re bejelentett folytatásban is ők lesznek az ellenfeleink). A játékban 19 pálya van (ebből négy teljesen új), amelyek több mint 65 szakaszra bomlanak, és ezek mindegyikében jónéhány feladat vár ránk. A NOLF egyik legnagyobb pozitívuma, hogy ezek a szintek a lehető legkülönfélébbek lettek. Marokkó után Németország következik, ahol eleinte sok akcióban nem lesz részünk, ugyanis beépített ügynökök egész sorát kell felkeresnünk, hogy végül belopakodhassunk a katonai táborba. Itt le kell fotóznunk néhány gyanús dokumentumot, majd ki kell mentenünk egy tudóst. A Londonba vezető repülőúton kisebb baleset történik: a gépünket lelövik, és ejtőernyő nélkül kell leszállnunk – az egyetlen kézenfekvő megoldás az, ha leszedünk egyet a velünk együtt zuhanó ellenséges ügynök hátáról. Már ez is elég akciódús, de a folytatás sem lesz piskóta: felkeresünk egy hamburgi night clubot, Brémában fel kell lopakodnunk egy teherhajóra, majd amikor az süllyedésnek indul, ki kell úsznunk belőle. A búvárleckék később is folytatódnak, ugyanis a hajóban rekedt iratokat ki kell valakinek menteni – és persze ki is lenne erre alkalmasabb, mint szerény személyünk?! Ezután fel kell keresnünk egy arisztokratát, akinek valami köze van a H.A.R.M.-hoz. Először csak a kastélyát kell bejárnunk, majd fel kell törnünk a széfet. A játék vége még mindig messze van, a változatosság azonban nem csökken: motorozni fogunk Amerikában, hósiklót vezetnünk az Alpokban, és mintegy mellékesen kiruccanunk egy trópusi szigetre, illetve egy űrállomásra is.



Az erőviszonyok nem igazán nekem kedveznek



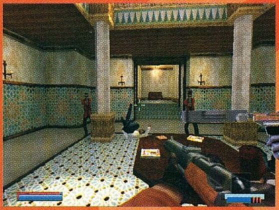
Nem csak a helyszínek, a környezet igen változatos, hanem a játékmenet is. Néha a Doom fog eszünkbe jutni (szinte végtelen áradatként érkeznek ellenünk az őrök), néha pedig Solid Snake-et megszégyenítő módon kell lopakodnunk (az egyik pályán például azonnal végünk van, ha felfedeznek bennünket). A legtöbb helyszínen szerencsére nincs ilyen korlátozás: amennyiben beindul a riasztó (vagy az őr nyomja meg a nagy piros gombot, vagy három másodpercet töltünk el egy kamera látóterében), néhány katonával ugyan többet kell leküzdenünk, de ezen felül nem ér minket károsodás (hacsak a sziréna szörnyen idegesítő hangját nem számítjuk). Sokszor az észrevétlenül maradás záloga az, ha eltesszük fegyvereinket (a civilek például azonnal összegörnyednek, ha



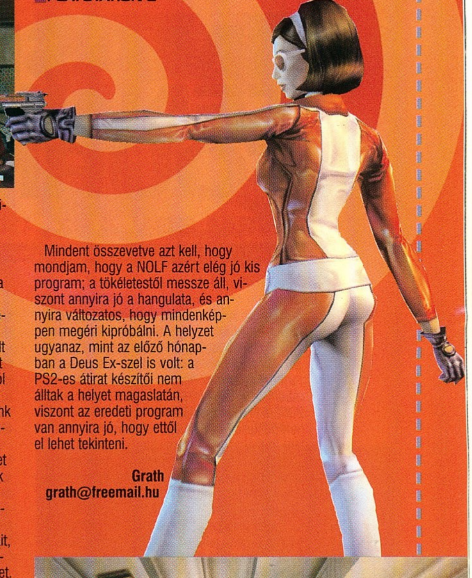
Megvan Oszamaaaaa!



■ Ha jól látom, nemsokára hójáróval megyek tovább



■ Egy megvan, de a két piroskával meggyűlik még a bajom



fegyverünket meglátják). Ez a védtelen állapot igen félelmetes tud lenni, például az űrállomáson, ahol a szkafandernek köszönhetően elvileg nem ismernek fel minket, viszont nem annyira jó érzés az állig felfegyverzett zsoldosok között mászkálni (ha a szemükbe meredünk, akkor azért kapcsolnak). Az viszont minden pályára igaz, hogy a civileket meg kell védenünk, civileket nem ölhetünk meg, és persze azt sem szabad tűrnünk, hogy a terroristák ezt tegyék.

A változatos játékélményt segítik a Bond-játékokból ismerős bigyók (avagy gadgetek), ezek azonban némileg különböznek az angol detektív arzenáljában szereplőktől, elvégre most egy női ügynökről van szó. Megtalálható itt a hajcsat, amivel egyrészt zárakat nyithatunk ki, másrészt pedig egy méregfiolát hozzácsatolva halálos fegyverként is alkalmazhatjuk. A divatos napszemüveg is több annál, mint aminek látszik: eleinte fényképezhetünk vele, később már infravörös tartományba is átkapcsolhatunk és a játék végére már az elásott aknákat is feltérképezhetjük vele. Női eszköztárunk másik darabja a rúzs, ami itt tulajdonképpen gránátot takar, van belőle azonnal robbanó, öt másodperces késleltetéssel felszerelt, illetve mozgásdetekto-



■ A gép szerint nem javallott lelőni a hölgyet

ros változat. Ez még mind csak a jéghegy teteje, ezen kívül még tíz szerkezetünk lesz, melyek közül kiemelném a robotkutyát, ami a megfelelő hormon kibocsátásával elcsalja az őrebeket a környékről, valamint a pénzérmét, amivel az örök figyelmét terelhetjük el. Ezen tárgyak használatát a központban tanulhatjuk el: minden küldetés előtt lesz egy rövid továbbképzés, amikor laboratóriumi körülmények között kell kipróbálnunk az egyre fejlettebb eszközöket.

Fegyverek tekintetében is hasonlóan széles a választék, ezekből összesen tizenkettőhöz lesz szerencsénk, ha nem számítjuk a robbanó rúzsokat és a különféle gázokat kibocsátó parfümös üvegcséket. Itt túl sok meglepetésre azért nem kell számítani (bár az űrállomáson megszerzett lézerágyún azért csodálkoztam): vannak a szokásos pisztolyok, géppisztolyok, puskák, valamint a víz alá egy szigonyágyú. Azt azért érdemes tudni, hogy az ellenfelek hallanak is, a hangosabb puffogtatásokra a közelben bóklászók hajlamosak felénk venni az irányt. A mesterséges intelligencia egyébként minden tekintetben a jobbak között van, egész jól helyezkednek ellenfeleink, újratöltés idejére fedezékbe húzódnak, kihasználják a környezet adottságait (például felborítanak egy asztalt, és mögé ugranak). A legérdekesebb húzásuk az volt, hogy rengeteget ugrálnak, vetődnek – ha egy ajtón kellene behatolni, néha megesik, hogy ide-oda pattognak, szinte alig lehet eltalálni őket.

A küldetések végén kapunk egy rövid értékelést a teljesítményünkről, itt a figyelembe vett szempontok közül a legfontosabb a felhasznált idő, de számít a pontosságunk és a begyűjtött nyomozati tárgyak mennyisége is. Utóbbiakból minden pályán van néhány elrejtve, és a játék folyamán majdnem háromszázat (!) szedhetünk fel. Ezek a legkülönfélébb cuccok lehetnek: képeslapok, borítékok, iratgyűjtők, diplomatatáskák... Sok jelentőségük a történet szempontjából ugyan nincsen, ugyanis túl sok információt – legalábbis hasznosat – nem tudunk meg belőlük, mindössze ellenfeleinket ismerhetjük meg jobban. Elolvashatjuk a ránk küldött katonák nyaralásból küldött képeslapjait, találhatunk ránk kitűzött vérdíjakat, pornóképeket, valamint egy egész könyvre való ökörséget.

Utóbbi egyébként a játék egészére igaz: hihetetlen poénokat sütöttek el a fejlesztők – bár ezek megértéséhez legalább középszinten érteni kell az angol nyelvet. Marokkóban például meghallgathatjuk, ahogy egy árus megpróbál egy ránk küldött bérencre rásózni egy majmot („Uram, önről leri, hogy szüksége van egy majomra!"). Kicsivel később kihallgathatunk két beszélgető őrt; az egyik elaludt az eligazításon, és most nem tudja, hogy kit kell lelőnie, a másik meg nem akarja elmondani neki. Amikor lerángatjuk az ejtőernyőt zuhanás közben az egyik szerencsétlen katonáról, az egy pajta felé esik tovább, imígyen fohászkodva: „Könyörgök, legyen benne széna!" – persze az épület üres... Ilyen poénokon jóformán minden második sarkon kacaghatunk – ráadásul ezek a jelenetek jó hosszúak is. Párbeszédek közben általában választhatunk két mondanivaló között, az egyik általában igen szerény, a másik azonban egy „tökös" lányt idéz. Választásunk a játékmenetre ugyancsak semmi hatással nincs, mindössze a társalgás alakul másképp – viszont általában mind a kettő igen humoros irányba.

A poénokra szükség is van, mert a játék azért messze nem tökéletes. Az még hagyján, hogy kihagyták a többjátékos-módot, hiszen az az eredetiben sem volt valami fényes. A konverzió legnagyobb hibája, hogy a program grafikában nem nyújtja ugyanazt, mint a kétéves eredeti. A reklámszöveg szerint a karakterek ugyan sokkal több poligonból állnak, ezt azonban cseppet sem venni észre – sőt, némelyik figura kifejezetten gnómul néz ki (például két eligazító tisztünk a központban). Ennél sokkal súlyosabb hiba, hogy a program szaggat, ráadásul néha annyira, hogy az néha az életünkbe is fog kerülni. Ez különösen akkor fordul elő, amikor oldalról rohan be néhány őr a látószögünkbe, mert ilyenkor a játék szinte leblokkol. Ehhez még számítsuk hozzá, hogy a töltögetési idők szinte elviselhetetlenül hosszúak – ezt valószínűleg el kell fogadnunk, mint a PC-s átiratok szomorú velejáróját. Ráadásul a mentési rendszer is elég fura lett: menteni ugyanis bárhol lehet, viszont amikor visszatöltünk egy állást, alaposan meglepődünk – a pályát ugyanis elölről fogjuk kezdeni.

Mindent összevetve azt kell, hogy mondjam, hogy a NOLF azért elég jó kis program; a tökéletestől messze áll, viszont annyira jó a hangulata, és annyira változatos, hogy mindenképpen megéri kipróbálni. A helyzet ugyanaz, mint az előző hónapban a Deus Ex-szel is volt: a PS2-es átirat készítői nem álltak a helyet magaslatán, viszont az eredeti program van annyira jó, hogy ettől el lehet tekinteni.

Grath
grath@freemail.hu



■ Igen okos ötlet egy repülőn lövöldözni – persze ha már úgyis zuhanunk, akkor mindegy!

**■ POZITÍVUM**

- Ellenállhatatlan humor
- Rengeteg különféle pálya
- Széles választék fegyverekből és kiegészítőkből

**■ NEGATÍVUM**

- Helyenként nagyon szaggat
- Idejétmúlt grafika
- Borzalmasan hosszú töltögetési idő

**■ BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| Red Faction | 01/09 | 90% |
| No One Lives Forever | | |
| ...007 Agent Under Fire | 02/01 | 86% |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 68 % |
| HANG | 90 % |
| ÉRTÉK | 82% |

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.sierra.com

# SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

## NEM EGY ÁSZ, DE ELSŐ SZERVÁNAK NEM ROSSZ

TÍPUS SPORT/TENISZ KIADÓ/FEJLESZTŐ NAMCO MEGJELENÉS 2002.03.22. NTSC 2002.05. PAL

A Namco kacifántos nevű teniszprogramjának megjelenése több szempontból is időszerű volt: egyrészt PS2-re még nem találkoztam jó teniszprogrammal (mondjuk nem is sok jelent meg), másrészt a Tennis 2K2-nek (DC, Playtime! 2002/01) – a koronázatlan királynak – már fenemód kellett egy rivális, különösen a (jelenleg) legnépszerűbb konzoltípusra. A tenisz alapjában véve nagyon király kis játék, és ha jó kezelhetőséggel pofás és élethű játék párosul, a szórakozás garantált – különösen többjátékos módban.

A játék (ellentétben a Tennis 2K2-vel, amely inkább arcade jellegű), inkább a szimuláció felé hajlik. Alapból nyolc játékos közül választhatunk: négy férfi és ugyanennyi hölgy kapott helyet – ez egyrészt azt jelenti, hogy pontosan feleannyi játékosunk van, mint a Tennis 2K2-ben, másrészt azt, hogy nyugodtan felsorolhatjuk őket: Lindsay Davenport, Monica Seles, Martina Hingis és Anna Kournikova képviseli a gyengébbik nemet, a férfiak versenyében pedig Pete Sampras, Jevgenyij Kafelnikov, Andre Agassi és Patrick Rafter indul. A névsort olvasva erős a gyanúm, hogy leginkább az amerikai piac szájízének megfelelő játékosokat válogatták be – de ha nem is így van, egy biztos: kevés ez, mint a japán játékos az NBA-ben. Más tészta, hogy nyerhetünk még hozzájuk egy pár versenyzőt, és rajtuk kívül másokkal is összefutunk egy-egy tornán, ők azonban egytől egyig fiktív, kitalált játékosok.

A programban mind a négy Grand Slam-helyszínen meccselhetünk, egy kis csavarral: az Austral Open, a US Open és Wimbledon is megtalálható, a Roland Garrosnak azonban nyilván nem sikerült megszerezni a névhasználati jogát (pontosabban a licence már korábban elkelt), így ehelyett a World Open névre hallgató, Québecben zajló küzdelem szerepel (az NTSC-verzióban Tournoi de Paris). Ez ugye talajtípusokban való eltérést jelent, az ausztrál és az amerikai kemény műanyag, az angol pedig tradicionálisan füves pálya. Azt ugyan nem tudom, hogy egyáltalán létezik-e a québeci torna a valóságban – mindenesetre itt ez játssza a salakos talajtípus szerepét.

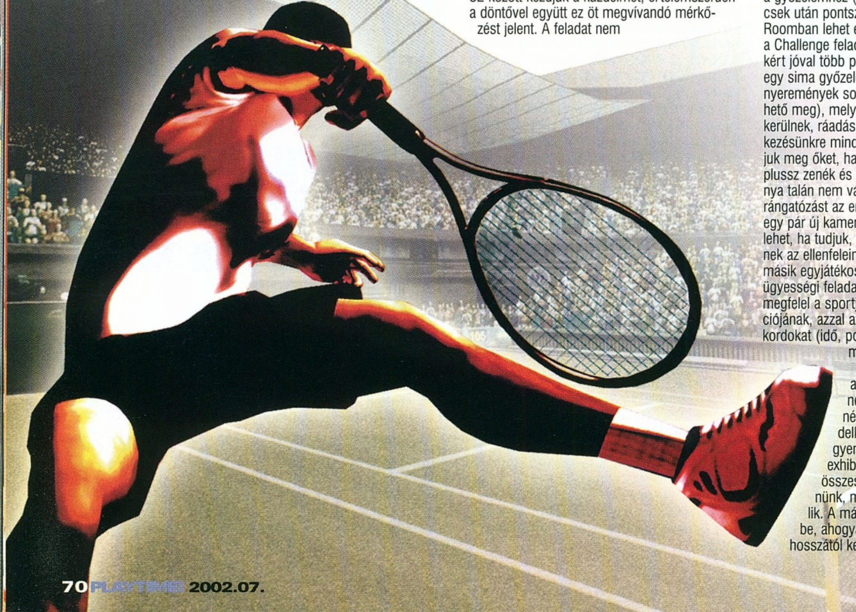
Szerencsére a lehetőségeink már jóval tágabbak a játékmódokat illetően, mint a játékosválasztás esetén. Vegyük előre a legösszetettebbet, a Pro Tournamentet, azaz a játék névadóját. Ezt kizárólag egy játékos játszhatja, és gyakorlatilag arról van szó, hogy egyéniben kell megnyernünk minden egyes tornát. A legjobb 32 között kezdjük a küzdelmet, értelemszerűen a döntővel együtt ez öt megvívandó mérkőzést jelent. A feladat nem



Ezt az ütést Hingis valószínűleg fenékkel akarja visszatenni

merül ki pusztán abban, hogy túljussunk az aktuális ellenfélen, kapunk egy ún. Challenge célt is, ami tulajdonképpen egy kisebbfajta bónusz feladatnak felel meg. Ilyen például, hogy ne engedjünk az ellenfélnek egyetlen pontot sem szerezni, legalább nyolcszor legyünk eredményesek tenyeresből, üssünk minimum két ászt stb. Ezek teljesítése nem kötelező (szerepüket lásd később), ha nyerünk, mindenképp továbbjutunk. A mérkőzések fokozatosan nehezednek, emellett mindig eggyel több breaket kell nyerni a győzelemhez (kettőről indul). A nyert meccsek után pontszámot kapunk, amit a Prize Roomban lehet elkölteni. Itt lép reflektorfénybe a Challenge feladatok teljesítése, ugyanis azokért jóval több pontot zsebelhetünk be, mint egy sima győzelemért. Hasznos és haszontalan nyeremények sora vár itt ránk (összesen 43 vehető meg), melyek nem elég, hogy pontszámba kerülnek, ráadásul nem is áll kezdetben rendelkezésünkre mindegyik – csak akkor vásárolhatjuk meg őket, ha már megadta a program. A plussz zenék és a játékosok fényképeinek hiánya talán nem vált ki habzó szájat és görcsös rángatózást az emberből, de igen fontos lesz egy pár új kameraállás, valamint az is hasznos lehet, ha tudjuk, hogy milyen stílusban teniszeznek az ellenfeleink. A főmenüből választható másik egyjátékos mód (Challenge) különféle ügyességi feladatok gyűjtőhelye, nagyjából megfelel a sportjátékok szokásos gyakorlás opciójának, azzal az apró eltéréssel, hogy itt is rekordokat (idő, pontszám stb.) döntögethetünk meg.

Maximum két játékos indulhat a Time Attackben, feladatunk minél rövidebb idő alatt megnyerni négy mérkőzést. Multitappel rendelkező játékosok egy időben négyen is játszhatnak az arcade és az exhibition módokban. Az elsőben összesen négy mérkőzésen kell nyernünk, mindegyikük más helyszínen zajlik. A másodikban mindent úgy állítunk be, ahogyan azt kívánjuk, a mérkőzés hosszától kezdve a pályáig – akár egy va-






■ **Ne nézegesd, nem az ütő a hibás!**



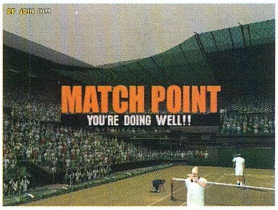
■ **Hoppá! Találtam egy húszforintost!**



■ **Na, lehet kitenni a tévé tetejére!**

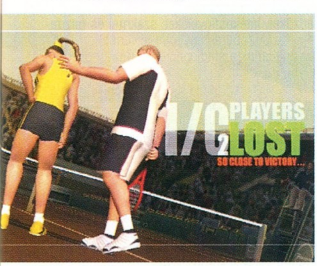
lósidejű mérkőzést is vívhatunk. Manapság egyetlen programból sem maradhatnak ki a megnyitható karakterek, itt is szerepel ilyen (pl. a Red Ace névre hallgató japán fenegyerek).

Szó, mi szó, kihívásból tehát nincs hiány – már csak azért is, mert a játék bizony nem könnyű. Easy avagy normal fokozaton az arcade mód még csak-csak teljesíthető, a Pro Tournamentet viszont, ember legyen a talpán (illetve a teniszcsukájában), aki végig akarja vinni (mondjuk itt nem érvényes a nehézségi fokozat). Ugrásszerűen nő a kapott ellenfelek tudása, az első két noname versenyzőt reggelire megkajoljuk, ezután kicsit izzasztóbb lesz az első neves ellenféllel vívott parti, az elődöntő már kőkemény, a döntő pedig piszok nehéz (főleg, hogy mint említettem, a breakek száma is nő). Pedig az irányítás nem nehéz, az analóg kar mellett mindössze három gombra korlátozódik – a baj az, hogy olyan jól játszik a gép, hogy egy-egy rossz időben történő gombnyomás, vagy egy lépés a helytelen irányba már fatális hibát jelent. Ráadásul – a tenisz stílusából kifolyólag – a másodperc törtrésze alatt kell reagálnunk az ellenfél mozdulatára, így pedig oltári könnyű rontani. Különösebben nem va-




■ **Ezt már komálom!**

gyok ideges típus, de amióta megvan a gépem, ez a program túráztatott fel a legjobban – esküszöm, hogy a határán voltam annak, hogy belevágom a kontrollert a képernyőbe, és utána ízzé-porrá zúzom a tévém. A legbosszantóbb pedig azt látni az egészben, hogy teljesíthető a feladat, csak nagymértékű koncentráció




■ **Ne búsulj, Annuska... ööö, láttad már az új öltözőmet?**

és a legkevesebb hibaszázalék kell hozzá (magyarul: lúzer vagyok!). Ez viszont egyáltalán nem megy a játszhatóság rovására, így legalább jó hosszú ideig elvagyunk a programmal. Ebből következően a mesterséges intelligenciára egy szavunk sem lehet. Egyedül ott fedeztem fel némi hibát, amikor párost játszottam és a partneremet a gép irányította: volt néhány olyan labda, amit simán visszaüthetett volna, de nem tette meg, így pontvesztés lett a vége. Ez azonban nem túl sűrűn fordult elő, és szinte csak akkor, ha gyengébb páros ellen vívtam – fel is állítottam egy teóriát, miszerint a partnerem tudását az aktuális ellenfél szintjéhez igazítja a gép. A mák az, hogy gyenge páros ellen szinte egyedül is elegendőnek bizonyulunk, a nehezebb meccsekre már a gépi társ is felnő a feladathoz. A labda mozgása is jó, a talajtípustól függően a sebessége és a visszapattanás mértéke is eltérő.

A grafikai kivitelezésre semmiképpen sem mondhatjuk, hogy parádés és csillogó-villogó lenne. Tulajdonképpen minden megvan és a helyén is van – már ami a stadiont és magát a pályát illeti, de semmi extrával nem találkoztam, a DC-s Tennis 2K2 ebben a tekintetben semmivel sem volt szegényesebb. A közeli kameraállásokból megvizsgálva a játékosokat, arra jutottam, hogy – sajnos – úgy fest, az EA FIFA-sorozata divatot teremtett: itt is ugyanúgy felismerhető, hogy ki kicsoda, de az arcok csak (nagyon) nagy vonalakban hasonlítanak a sportolók igazi fizimiskáihoz. A program az arcábrázolás tekintetében tehát sokkal gyengébben szerepel, mint a Virtua Tennis és annak utódja. Az animációkra egy rossz szavunk sem lehet, teljesen valósághűek és kellően sok mozgásfázisból állnak, akár vetődhetünk is egy-egy elérhetetlennek tűnő labda után. Még a vonalbírók animációját is megfaragták, elhajolnak egy-egy feléjük tartó labda elől, ellenben a labdaszedők ugyan a helyükön vannak, de nem rohangálnak a necces ütések után az ottmaradt lasztiért. Kameraállás alapból egy van, ami szinte tökéletes, ebből az aspektusból játszható legjobban a program. Később nyerhetünk pl. egy first person nézőpontot is, ez azonban inkább egyszeri kipróbálásra szánt poén, mert így teljességgel játszhatatlan a mérkőzés (főleg a nehezebb ellenfelek ellen). Amit érdemes beállítani a nyerhető kamerák közül, az a standardnak az a változata, amikor mindig a képernyő alsó felén vagyunk, még térfélcserénél is, így – legalábbis nekem – könnyebben ment a játék.

A hanghatások profik – szerintem, ha valaki csak pusztán hallgatja a játékot, meg nem mondja, hogy nem egy igazi teniszmérkőzésről van szó, mert a bírók ugyanúgy bemondják az eredményt, az adott pályától függően az adott nyelven (angolul avagy franciául). Akárcsak az életben, női meccsre természetesen női bíró van delegálva, aki az állás közlése mellett esetlegesen csöndet is kér a nézőseregtől. A zene megítélése ugyebár szubjektív (egyébiránt a meccsek alatt is bekapcsolható, de ott nagyszerűen megfelel pusztán a labdapattogás hangja), a játékosok nyögései viszont kifejezetten jóra sikeredtek (kifejezetten élvezném, ha Kournikova akkor produkálná ugyanezt, amikor kettesben vagyunk...).

Egy szó, mint száz, jó kis játék ez. Lehet, hogy nem megyünk le hídba a grafikától, de maga a mérkőzés (különösen multiplayerben) az egyik legélvezetesebb, amivel eddig teniszprogramban találkoztam – no persze csak akkor, ha nem kapjuk fel hamar a vizet és megtanul vele az ember profi módon játszani. A hetekben ugyan a foci a sláger, de ha attól már




■ **Alapvető hiba: hiányzik a mellbőség az infoboxból!**

herótunk van (ami képtelenség...), akkor kellemes kikapcsolódás pötyögni egy picit. Az pedig egyelőre a jövő zenéje, hogy a készülő SEGA-s tenisz kézhezvétele után mennyire állja meg a helyét – addig is tiszta szívből ajánlom minden teniszt kedvelő játékosnak.

**Kozi**
**kozi@vogel.hu**

**■ POZITÍVUM**

- **Élethű szimuláció**
- **Nagy a kihívás, sok a lehetőség, nem könnyű – a program időtálló**
- **Többjátékos módban frenetikus**

**■ NEGATÍVUM**

- **Egyszerű grafika**
- **Nem hasonlítanak az arcok**
- **Kevés az igazi versenyző**

**■ BARÁTOK KÖZT**

- **Smash Court Pro Tournament**
- **WTA Tour Tennis**
- **Hardhitter Tennis**

| | |
|---|---|
| **GRAFIKA** | 75 % |
| **HANG** | 80 % |
| **ÉRTÉK** | **82%** |

■ 4 játékos (multitap) ■ PAL ■ www.namco.com

# LMA MANAGER

■ TANÁRI ZSUGA

TÍPUS MANAGER KIADÓ/FEJLESZTŐ CODEMASTERS MEGJELENÉS 2002.04.19. PAL

Úgy tapasztaltam, hogy a játékosoknak – egy bizonyos aspektusból nézve – két fajtája van: az egyik, amelyik két percnél többet egész egyszerűen nem hajlandó egy managerprogram társaságában eltölteni, a másik viszont a létfenntartáshoz szükséges alapvető követelményeket (étel, ital, asszony, napfény) is hajlamos a szőnyeg alá söpörni egy-egy jó eredmény eléréséért. Jómagam a második csoport képviselője vagyok, kaptam is már mindenhonnan hideget-meleget, hogy hogyan tudok hosszú órákat ülni egy ilyen „grafikailag nulla" játék előtt, amelyben „még egy rohadt zene sem szól" a menük alatt és „órák óta nem történik semmi". Well, boldogok a lelki szegények, hagyjuk is rájuk – cikkem innentől kezdve azoknak szól, akiket szintén lázba hoz, ha megveszik az évek óta áhított csatárt, esetleg feljebb lépnek egy osztályt, avagy immáron tizenhatezresre bővítették az északi standot az emelkedő nézőszám miatt. A sorból (hál' istennek) szinte semmilyen szempontból sem lóg ki az LMA Manager 2002 sem, tehát egy vérbeli focimanagerrel állunk szemben – annak minden előnyével és hátrányával egyetemben. Ha






■ Aha, ez az a csapat, amelyik idén két kupadöntőt és egy bajnokságot bukott!

valaki nem tudná, a játék nevét adó LMA rövidítés a League Managers Associationt takarja, amely az angol bajnokságok managereinek tömörülése, és olyan jeles tagokat tudhat a soraiban, mint Sir Alex Ferguson (Manchester United), Sven-Goran Eriksson (Anglia) vagy Gerard Houllier (Liverpool).

Konzolon – a hardverkorlátok miatt (kevés ugyanis a rendelkezésre álló memória) – nem igazán bontakozhat ki teljes fényében a stílus, de talán éppen ezért minden egyes próbálkozást duplán kell értékelnünk. Az LMA Manager 2002-ben hat különböző, Európában vezető szerepet játszó bajnokságban indíthatjuk el csapatunkat a világhír felé vezető úton. Anglia, Skócia, Olaszország, Spanyolország, Németország és Franciaország szerepel a terítéken, mindegyikből választhatunk akár a másodosztályban szereplő csapatok közül is, illetve az angol és skót bajnokságokban egészen a negyedik osztály „pokoli" mélységéig is lehatolhatunk (nyilvánvalóan a szigetországbéli eladásokra apelláltak elsősorban a Codemastersnél). Ez összességében 16 ligát jelent, ezek azonban csak a játszható bajnokságok, ennél jóval több csapattal és játékossal találkozhatunk a játék folyamán, például a nemzetközi (vagy nemzeti) kupaküzdelmek alatt. Mit is jelent ez a számok tükrében? 28 ország képviselteti magát, mintegy 722 klubbal, a játékosok száma pedig 17 000 körül mozog. A játék tartalmazza a FIFPro licencet, ennek megfelelően minden egyes játékos a valódi nevén szerepel, nincsenek kitalált nevek. Ez bizony tengernyi adatot jelent, főleg egy konzolos managerprogi esetében – le a kalappal a készítők előtt, hogy mindezt bele tudták préselni a PS2-be.

A programban szinte mindenre megvan a lehetőségünk, amit csak egy klub – szakmai – vezetőjeként megtehetnénk: összeállíthatjuk a szájízünknek megfelelő és a játéktudás, valamint a pillanatnyi forma alapján legerősebb játékerőt képviselő garnitúrát. A taktika a végletekig és apróságokba menő részletekig variálható – de ha lusták vagyunk ezzel szórakozni, megvan a lehetőség arra is, hogy az alapból szereplő felállások közül mazsolázgassunk. A taktikáknál a hagyományos




■ Az olyan jó dolog, ha a csatár problémáit megoldja a védő és a kapus...

stílusok mellett megtalálhatjuk (és választhatjuk) egyes korábbi, már patinás sikercsapatok által alkalmazott felállásokat is (pl. a 90-es évek elejének AC Milanja, vagy a régi Liverpool a 70-es évekből). Ha úgy gondoljuk, hogy nem fogjuk ezeket használni, akkor is érdemes egy gyógypillantást vetni ezekre, mert egy-két szokatlan és formabontó ötletet azért el lehet csenni. Az edzéstervet személyesen is megadhatjuk, de rábízhatjuk a gépre is – ez kizárólag attól függ, hogy szeretünk-e




■ Király vagy, Gabikám!

ilyesmivel foglalkozni, illetve mennyi időnk is van a programra. A játékospiac szintén meggyőzően hat, a raklapszám rendelkezésre álló futballisták mindegyikét meg lehet vizsgálni, és a keresés szűkítése is tökéletesen lett megoldva (poszt, oldal, életkor, ár, szerződésének pillanatnyi állása tekintetében). A játékosokon kívül szerződtethetünk segítőket, edzőket, játékosfigyelőket, szakmai és gazdasági szakembereket egyaránt felvehetők. Megvalósíthatjuk a stadionépítési programot, de természetesen figyelembe kell venni, hogy ennek van a legnagyobb anyagi vonzata egy klub életében (no, meg a piszok jól kereső játékosok fizetésének...). Egy managerprogram alapvető (és egyik legfontosabb) menüpontja kell hogy legyen a különböző eredménylisták, bajnoki táblázatok és statisztikák böngészgetése, az ezt jelképező ikonra állva evvel órák hosszat elidőzhetünk.

Azonban mindez vajmi keveset ér, ha egy bosszantó és áttekinthetetlen kezeléssel párosul – szerencsére erről szó sincs, tökéletesen megoldották a kontrollerrel való irányítást. Ez jelen esetben azt jelenti, hogy a képernyőn látható adatok elérése gyorsan megy, egyálta-



lán nincsen túlbonyolítva (azaz nem nyithatunk meg egy tizenöt emeletes menürendszert, ami már-már áttekinthetetlenné tenné a játékot) a logikai felépítésük pedig kiváló – nem fogunk órák hosszat keresgélni, hogy vajon hol is tudjuk az edzésen lesérült játékost kivenni a mérkőzésre nevezettek listájából.

A játékmenet a következőképpen folyik: először is ki kell választanunk, hogy teljes játékot (azaz előreláthatólag egy csapattal, több szezonnyit) kívánunk-e kezdeni, vagy – mintha bajnokság közben igazolt edző lennénk – egy meghatározott feladatot teljesítve kell sikerre vinnünk egy nehéz helyzetben lévő csapatot. Utóbbi esetben kapunk egy – ilyen-olyan helyen álló – gárdát, amellyel cél lehet adott esetben a kiesés elkerülése, avagy a bajnoki cím megszerzésre. Bármelyik mód mellett is döntünk, választhatunk a Speed Play és a Normal mód között – Speed Play esetén az idő valóban telik, és a körökre osztott játékban igyekeznünk kell, különben letelik az időnk és aznap már nem végezhetünk el semmiféle feladatot. Gyakorlatilag egy kör (egy lépés) egy nap du. 5 órájáig tart. Ezután következnek az edzésekkel és üzleti ügyekkel megspékelt dolgos hétköznapok, majd a mérkőzések napjai (a bajnokikat általában hétvégén, a kupameccseket hétköznap bonyolítják le). A játék előrehaladtával akár csapatot is válthatunk, de ez értelemszerűen az előző klubnál elért teljesítményünk függvénye is – ha mondjuk kiestünk a skót harmadosztályba, nem feltétlenül a Real Madrid ajtaján kéne kopogtatni...

Maguk a mérkőzések kétféleképpen zajlanak. Ha úgy szeretnénk, egy 3D-s, egyszerűsített mérkőzés keretében úgymond „élőben" is ott lehetünk a meccsen, szinte a lelátóról figyelve az eseményeket, de arra is megvan a lehetőség, hogy a gép „magától" lejátssza a mérkőzést. Persze az eredmény mindkét esetben bonyolult matematikai algoritmusok és számolások függvénye (mint minden hasonló programban). Az azonban nem egy elhanyagolható tény, hogy – noha időigényes – amennyiben kint vagyunk a meccsen, tevékenyen bele is szólhatunk a mérkőzés alakulásába (teszem azt cserékkel, vagy menet közbeni taktikai utasításokkal), így a vérbeli profiknak mindenképp ezt ajánlom (sőt mindenkinek, mert végül is maga a mérkőzés az egész addigi munkánk eredményének a tükre). Sőt olyba tűnik, mintha kicsit (ránk nézve) hízelgőbb eredmények születnének a személyesen felügyelt találkozókon... Ezenkívül a képzeletbeli Footbal One tévécsatorna is kint van a meccseinken és közvetít is – mármint, ha a játék kezdetekor beállítottuk ezt a lehetőséget. Itt csak a mérkőzésen kidolgozott helyzeteket láthatjuk, de a kameraállásokat váltogathatjuk, sőt az eseményeket kommentátorok csendesen búgó hangja is aláfesti.




■ Izgalmas bajnoki hajrá várható



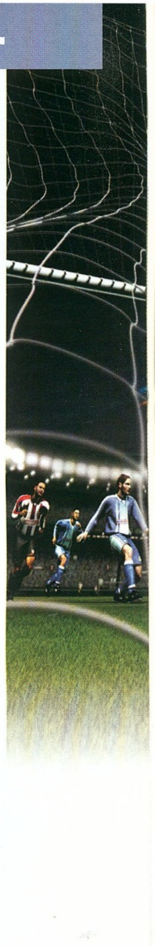

■ **Ez egy angol negyedosztályú (!) csapat stadionja. Érdemes összehasonlítani a Bozsik-stadionnal...**

A játékot értékelni meglehetősen nehéz feladat, már legalábbis ami a vizuális részeit illeti. Egy manager program legfőbb erénye nem feltétlenül ez kell legyen – a látvány pusztán hab szokott lenni a tortán. Szó mi szó, a ködmesterek azért (a lehetőségekhez képest) megadták a módját: a menük könnyen áttekinthetőek, a színmegválasztás jó, a feliratok olvashatók (bár nem árt a játékhoz egy RGB-kábelt beszerezni, mert az apróbb betűk, amiket sűrűn használ a program, nem biztos, hogy a kompozit kimeneten is ugyanúgy festenek). A stadionépítés menüben látható aréna teljesen háromdimenziós, és ami a legszebb az egészben, hogy ténylegesen úgy néz ki, mint a valódi stadion madártávlatból (és építésnél is rengeteg stílusból szemezgethetünk). Maguk a mérkőzések természetesen nem azon a színvonalon vannak prezentálva, mint mondjuk a World Cup 2002-ben, de nem is hiszem, hogy ez elvárható lenne. A PS2 grafikai teljesítőképességétől ugyan persze messze-messze elmaradnak, de annyi pozitívumot jegyeznék meg, hogy az AI nem rossz, mert hosszú játékidő eltelte után sem fedeztem fel benne túlzott sablonosságot. A zenére és a hanghatásokra is nagy figyelmet fordítottak, a talpalávalót FatBoy Slim szolgáltatja, a kommentálásra pedig Gary Linekert és Alan Hansent kérték fel. Az egy más kérdés, hogy abszolúte nem voltam egyiktől sem elájulva – a riporter nagyon kevés mondatot ismer, emellett ritkán is szólal meg.




■ **Na fritzek, most már igazán meghívhatnátok egy korsó búzára!**

A játékmenetről és tippekről hosszú oldalakat lehetne írni, de ezzel egyúttal el is rontanánk magát a játéknak a lényegét. Maradjunk tehát annyiban, hogy konzolon még nem volt szerencsém ilyen mélységű és mértékű kidolgozáshoz, tényleg magasan az előzetes elvárásaim felett teljesítettek. Bosszantóan hiányoznak viszont a válogatott mérkőzések, ezek mellőzését hibának tartom. A kihívás izgalmas, de teljesíthető, biztosíthatok mindenkit, hogy egy idő után úgy szurkol majd virtuális csapatának, mintha az életben tenné ugyanezt kedvenceivel. Amit feltétlenül meg kell jegyezni: minden esetben (de főleg az összes közvetítés, sorsolás stb. beállításával) érvényes, hogy a játék hihetetlenül időigényes. Maga a játékmenet is piszok lassú, de emellett a töltési idő is oltári hosszú (de azt azért vegyük figyelembe, tulajdonképpen mennyi adatot mozgat a gép!). Egy teljes szezon lejátszása full beállítások mellett szerintem eltarthat két hétig is (persze ha nem látástól vakulásig nyomjuk). Megnyugtatásképp közlöm, hogy a vezető PC-s manager, a Championship Manager 3 semmivel sem gyorsabb... Az említett Speed Play beállítás semmit nem gyorsít a játékon, ezt bekapcsolva pusztán játszhatatlan lesz, nem is tudom, ki találta ki ezt a marhaságot, egy normális játékoskeresésre nincs idő, máris vége a napnak – azonnal kapcsoljuk ki! A hosszú játékidő amúgy is a stílus sajátossága, ajánlom tehát a játékot minden manager-rajongónak, a sokáig tartó felhőtlen szórakozás garantált – és ez a lényeg, erről szól egy játék. Pillanatnyilag a legjobb konzolos manager, de repesve várom a CM Xbox-verzióját, hogy is sikerült az átültetése PC-ről. Csak el ne felejtsetek játék közben munkába/iskolába menni, ezenkívül néha enni is kell valamit...



Kozi
kozi@vogel.hu

**■ POZITÍVUM**

- Nagyon sok játékos és opció
- Könnyű kezelhetőség, átlátható menük
- Hosszú ideig élvezetes szórakozás

**■ NEGATÍVUM**

- Borzasztó időigényes
- Sokat tölt
- Nincsenek válogatott meccsek

**■ BARÁTOK KÖZT**

- LMA Manager 2002
- Sven Goran Eriksson's World Cup Manager
- Alex Ferguson Player Manager

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 68 % |
| HANG | 60 % |
| ÉRTÉK | 87% |

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.codemasters.com

# SHIFTERS

## KÉTES ALAKOK

TÍPUS AKCIÓ-KALAND KIADÓ/FEJLESZTŐ 3DO MEGJELENÉS 2002.04.26. PAL

Manapság már egyre nyilvánvalóbbnak tetszik, hogy ha a tisztelt kiadók nem vigyáznak, a PS2 rövidesen egyet fog jelenteni a külső nézetű, akció-kaland műfajjal. Az utóbbi hónapokban ugyanis egyre-másra jelenik meg valamilyen újabb kaszabolós rettenet, pedig az eddigiekkel is már Dunát lehetne rekeszteni. De a jelek szerint a „sikersorozat" még korántsem ért el a befejezéshez, legalábbis az aktuális trendet követve a Shifters névre hallgató játék piacra dobásával most a 3DO gondoskodott a népes tábor további gyarapodásáról. Persze a dömpingnek is megvannak a maga kedvező hatásai – legalábbis a fogyasztók szempontjából nézve – ugyanis a konkurencia ösztönző hatása a kapitalista rend talán egyik legpozitívabb vonása. A józan paraszti ésszel megáldott játékos ilyenkor elégedetten dörzsöli a markát, hiszen a kiadók így végre rá vannak kényszerítve, hogy egyre jobb, izgalmasabb, formabontóbb, de mindenképpen kellően egyedi játékokkal lepjék meg a tisztelt publikumot.



Nos, a Shifters személyében a meglepetés nem is maradt el, bár kétségkívül egészen más okból nevezhetjük egyedinek a darabot. Bízvást állíthatjuk, hogy a 3DO-nak sikerült a platform egyik leggagyibb akciójátékát megalkotnia. A Shifters világát nagyjából úgy lehetne leírni, hogy az alapul vett dark fantasy-t nyakon öntötték némi cyberpunkkal, és az egyveleget lebutították egy tizesztendős átlag amerikai állampolgár szellemi színvonalára. A kliségyanús, helyenként különböző lopott elemekkel megtűzdelt történet jól bevált fordulatokon alapszik. Adott egy világ, amelyet egy nagy hatalmú, végtelenül gonosz varázsló (ő a főellenség) praktikája a Káosz párhuzamos univerzumával egybecsúsztat. Az esemény paradoxona változások láncreakcióját indítja el mindkét oldalon, a korábbi stabil formákat kikezdi az átváltozás folyamata, soha nem látott lények tűnnek fel mindenfelé. Ám adott egy mindenre elszánt hős is, Alleron (ezek mi volnánk), aki nem átall szembeszegülni az elvetemült garabonciással. Ráadásul hősünk egy régi esemény következtében az alakváltás bizarr képességével is rendelkezik, azaz a világban elszórtan található mágiaforrások felhasználásával magára öltheti a környezetében kószáló lények fizimiskáját, elnyerve egyben képességeiket is. A király várát ostromló erők megfékezésével derül fény a gonosz varázsló ténykedéseire, így hősünk nekivág, hogy Muq'a'bar szultánját értesítve lekaszabolja a hatalomra éhes mágiahasználót, és helyretegye az összecsúszott univerzumokat.

A készítők feltett szándéka lehetett, hogy a játék egyik komponense se térjen el kirívó mértékben a többitől. Mindenesetre a nem túl eredeti történetbe sikerült egy legjobb indulattal mondva is középszerű játékot beágyazniuk. Egyetlen pozitívum, hogy a küldetések nem lineárisan követik egymást, azaz egy-egy környezetben viszonylag szabadon, saját belátásunk szerint garázdálkodhatunk. A három környezet, a középkort idéző városka, a közel-keleti hangulatú Muq'a'bar, és a futurisztikus, cyberpunk világ meglehetősen sematikusan, mondhatni eldiablósodottan épül fel: adott egy város, ahol vásárolhatunk, gyógyulhatunk, kifutófiú jellegű küldetéseket teljesíthetünk, és a határban egy külső, több szintből felépülő útvesztő, ahol kiélhetjük mészárosi ambícióinkat.

Sajnos e megállapítás nemcsak a három helyszín szerkezetére, hanem a küldetések leírására is joggal felhasználható. Azon túl, hogy a legtöbbjük annyira nélkülöz bármiféle fantáziát, hogy még a „sótlan, unalmas, érdektelen" toposz jellemzi őket a leginkább, a tetejébe még pofonegyszerűen is teljesíthetők. A siker titka általában mindössze annyi, hogy megyünk előre az egyébként maximálisan lineáris labirintusban, és levágunk mindenkit, aki elénk



Megmondtam, ugye?! Olyat kapsz, hogy a fal adja a másikat!



A vadállomány ritkítása elsődleges fontosságú

kerül és támadni akar. (Vagy még könnyebb, mint pl. az ún. kifutófiú küldetéseknél: elviszünk valakitől egy tárgyat a város másik végében állomásozó embernek.) A „jutalmul" megszerzett varázstárgyak és fegyverek ráadásul gyakorlatilag hasznavehetetlenek, hiszen mindig az alakra jellemző fegyverrel verekszünk, így csak a helyet foglalják a hátizsákban. No comment.

Ráadásul a küzdelmek is meglehetősen középszerűre alakultak, sehol egy kis Spidermanes akrobatika, vagy egy Dynasty Warriorsos monumentalitás, legtalálóbban a „langyos víz" megjelölést használhatjuk rá. Az egész egy merő, külső nézetű kalapálás, ráadásul a könnyebbik fajtából, úgyhogy a monoton cséphadarást vereségünk csak nagy ritkán szakítja meg. Ellenfeleink gyengék, végtelenül ostobák, és ráadásul, ha mögéjük lopózunk, gyakorlatilag egy találatból halálos sebzést vihetünk be nekik. Aktuális alakunktól függően mindig forgatunk egy manát fogyasztó lőfegyvert, és egy egy-, vagy kétkezes közelharcra alkalmas szerszámot.

Természetesen a mágia is segítségünkre jöhet, bár jobb, ha nem várunk tőle nagy csodát. Nem túl nagy számú varázslat áll rendelkezésünkre, többségük egyfajta mágikus lövedékként működik, csak néhányukra fogható rá némi eredetiség. Ezek általában mindig a fajra jellemző speciális képességek, például a Kreegan alakban képesek vagyunk manipulálni az időt, vagy dzsinnként nem lehetetlen gázneművé válni. A mágia mértékegysége itt is a mana, mennyisége a lélekpontok függvénye. Elhasznált manapontjainkat meglepő módon a manaitalokból és az életelixírből pótolhatjuk, de bizonyos idő alatt magától is feltöltődik.

A műfaj másik meghatározó alappillére a karakterfejlesztés (szakkifejezéssel élve: a



■ Elég kisnövésű ez az ormányos, és most egy fejjel még alacsonyabb lesz...



■ Dzsinn barátunk mágus létére emberes pofonokat osztogat



■ Szépnek szép ez az ajtó, de vajon hol lehet itt bekopogni?



tápolás) lenne, amelyet a Shifters alkotóinak megintcsak sikerült röhejessé alázni. A harc során óhatatlanul bekövetkező szintlépéskor szerzett általános és alakpontjaink elosztásával javíthatjuk fel (elméletileg) hatékonyságunkat. Azonban a karakterünket jellemző három alaptulajdonságunk (fizikum, elme, lélek) már csak a matematika törvényszerűségeiből kiindulva sem várhatunk túl bonyolult fejlesztést. Igaz az egész jobbára értelmét veszti, ugyanis valamely alakot felvéve karakterünk alapképességei már csak kevéssé számítanak, nagyobbrészt a választott alak fejlettsége a döntő.

A játék egyetlen valódi jellegzetessége az alakváltás, amelyet a küldetések során szerezett ún. alakpontok segítségével fejleszthetünk. Hat faj bőrébe bújhatunk, amelyek mindegyike különböző képességekkel ruház fel minket. Hozzávetőleg minden labirintusban tanulhatunk



■ Pénz, drogok, fegyverek, na meg a medencék...

egy újabb alakot, amely megbízásaink teljesítésében nagy hasznunkra válhat, míg a tapasztalati szinttel párhuzamosan gyarapodó alakpontjaink felhasználásával három különböző fejlettségi szintjét (harcos, sámán, valamint hadúr vagy mágus) érhetjük el az alakoknak, új varázslatokat és a képességeik hatékonyságának növekedését okozva. A hat faj mindegyike eltérő jellegzetességekkel bír, amelyek a küldetések szempontjából döntő fontosságúak lehetnek, ezért érdemes néhány szót ejtenünk róluk.

Állatemberi formánkban nagymértékben megugranak fizikai képességeink, amely nem elhanyagolható tény harc közben. A nyers erő politikáján kívül további érv a négylábú létformák beválasztása mellett, hogy kizárólag ezen forma ismerői képesek megtanulni a Lloyd's sanctuary nevű bűvigét, amely azonnal a csatatérhez tartozó városkába, azaz a gyógyitalok és a fegyverkereskedők szimpatikus közelségébe teleportálja használóját.

A keleti mesékből ismerős dzsinnektől kívánságok teljesítését ne nagyon várjuk. Varázslatokat viszont annál inkább, mivel beválasztásukkal jónéhány csatatéren igen hatékony ige (pl. az elbűvölés) jár, valamint csak ők képesek gázneművé alakulni, amely rácsos ajtóval lezárt kincstárak kifosztásánál például nem kimondottan hátrány...

Egy dark fantasy alapú kalandjátékból természetesen nem maradhatott ki a halottidéző mágusok komor társasága sem. A zörgő csontú társaság különböző figurái harcban elég gyengén szerepelnek, elsőrangú méregkeverők lévén viszont immunisak a világban fellelhető mérgek összes fajtájára, amely a játék néhány labirintusában határozottan figyelemreméltó tulajdonság.

A világ legtitokzatosabb faja, a Kreegan eredete homályba vész, egyesek egy párhuzamos univerzumból érkezett idegen lényeknek vélik őket, míg mások szerint mindenféle sallang nélkül egyszerű démonok. Fizikumuk a leggyengébben egyike, de mesteri szinten bánnak a téridővel, már sámánjaik is kedvük szerint képesek a múltba tekinteni, illetve lassítani az idő áramán.

A Robotzsarura hajazó kiborgok Sky City urának a sikertelen kísérleteinek „élő" mementói. Implantátumaik emberfeletti fizikumot biztosítanak, a képességeik csatában nagyon jól tudnak jönni. Különleges testi adottságaik leginkább a magasugrásban nyilvánulnak meg.

Az automaták, azaz a robotemberek története a kiborgokéhoz kapcsolódik. A félresikerült kiborgok készítőik ellen fordultak, és támadásuk összeomlással fenyegette egész Bylandriát. A roham megfékezésére gyártották le a tudósok az első robotokat, amelyek végül jobbaknak bizonyultak a biotechnológiai konkurenciánál. A robotok ugyanis rendelkeztek egy hatalmas előnnyel félember kollégáikkal szemben: CPU-juk révén képesek voltak rácsatlakozni Bylandria belső hálózatára. Ez pedig képessé tette őket, hogy használják a teleportáló rendszert, így könnyen győzedelmeskedtek a túlerő felett. Robottá alakulva természetesen mi is élhetünk eme képességgel, bár hasznossága kétségkívül megkérdőjelezhető, a poén kedvéért mindenképp érdemes kipróbálni.



■ Alacsonyan szállnak a birkák: eső lesz



■ Hoppá, otthon felejtettem a pisztolyomat!

Már ha a fent részletezett baklövések miatt egyáltalán eljutunk odáig, és nem unjuk közben halálra magunkat. Ám a hibák nagy részét még meg is bocsátanánk, ha a grafika gyönyörű lenne, de sajnos a színvonal valahol ama bizonyos brekegő kétéltű hátsó fele alatt található. Szögletes és rosszul illesztett poligonok, csapnivaló vízhatás, unalmas dizájn – leginkább így lehetne összefoglalni dióhéjban. Az átlag alatti látványt kizárólag a sivatagi rész dobja fel valamennyire,



■ A vadállomány ritkítása elsődleges fontosságú

de egy idő után már ez is elég egyhangú. A hangok és a zene viszont jól sikerültek – de ez csak egyetlen pozitívum azon hibák tengerében, amelyek miatt eléggé összecsapottnak tűnik az alkotás. Nagy úr a nyári uborkaszezon, de remélhetőleg a jövőben a 3DO is felismeri, hogy eme veszélyes időszakot későbbre ütemezett megjelenéssel is el lehetne kerülni...

Lysergize
lysergize@excite.com

**■ POZITÍVUM**

- Jó zene és hangok
- Érdekes alapkoncepció
- Nem túl lineáris küldetések

**■ NEGATÍVUM**

- Klisékkel terhelt, plágiumgyanús történet
- Gyenge, átlag alatti grafika
- Primitív labirintusok, szegényes karaktarfejlesztés

**■ BARÁTOK KÖZT**

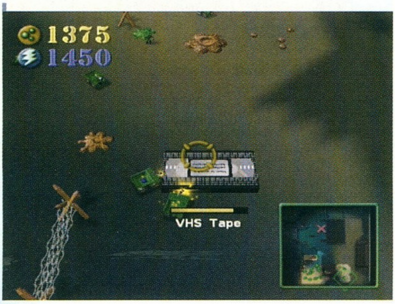
| | | |
|---|---|---|
| Devil may cry | 02/01 | 90% |
| Legacy of Kain: Blood Omen2 | 02/06 | 86% |
| Shifters | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 65 % |
| HANG | 80 % |
| ÉRTÉK | 71% |

# ARMY MEN RTS

## ■ TISZTA, ÉLŐ MŰANYAG

TÍPUS REAL TIME STRATÉGIA KIADÓ 3DO FEJLESZTŐ PANDEMIC STUDIOS MEGJELENÉS 2002.03.29 NTSC




■ Úgy tudtam, a kazetta másolását mindenhol tiltják a törvények...




■ Maroknyi hősünk egy kisebbfajta armadát darál le pillanatok alatt




■ A fánk finom íze mellett fedezéknek is elsőrangú

A 3DO két Guiness-rekordok könyvébe illő dologgal büszkélkedhet: 1. ők a világ legrövidebb nevű kiadója, 2. ők adták ki a történelem egyik legtöbb részt megélt játéksorozatát, az Army Ment, ami mondjak annyira azért nem nagy durranás, mert az utóbbi években szinte folyamatosan önmagát ismételgeti. (Talán elég lett volna egy is.) E tény ismeretében érthető, hogy minden, a kétéltűnél magasabb intelligenciahányadossal és jóízléssel megáldott biológiai organizmus meglehetős fásultsággal és némi kétkedéssel fogad minden, az Army Men megújításáról szóló hírt, mert már a könyökén jönnek ki a műanyag katonák. Pedig a Pandemic csapata által fejlesztett legfrissebb példánnyal, az Army Men RTS-sel, mintha sikerült volna némi életet lehelni az egyre sivárabb sorozat. Az új rész ugyanis mind formai, mind tartalmi szempontok tekintetében számos, igen jelentős változást mutat.



A játék történetének kidolgozására sem lehet egy rossz szavunk sem: a sztori teljes mértékig az Apocalypse now című mozifilm cselekményén alapszik, csakhogy itt ellenfelünk (egyébként ő is ezredes) nem a vietnami háború borzalmaiba őrült bele, hanem abba, hogy ellőtték a fél fejét. A kis testi hiba érdekes gondolatokat ébreszt polietilén lelkében, például hogy egy új technika segítségével megolvasztja korábbi bajtársai, a zöld sereg katonáit. A hős Sarge őrmi és lelkes fiai persze nem nézhetik ölbe tett kézzel a pusztítást, és nekivágnak kötelességük teljesítésének. (Ők olvasztják meg a barna sereget.) A bekattant ezredes megfékezéséhez azonban meglehetősen rögös, de annál szórakoztatóbb út vezet: a korábbi részekből jól ismert kis ház kerítésének szélétől indulva egészen a padlásáig kell felverekednünk magunkat, számtalan, egyre agyamentebb küldetés során koppintva a barna armada orrára.

Néhány kommandós feladattól eltekintve (amikor is a kitűzött célt a kezdetekkor adott csapattal kell teljesítenünk), a pályák döntő többségén legfontosabb teendőnk egy ütőképes hadsereg felállítását, illetve rendeltetésszerű használatát jelenti. Montecuccoli óta tudjuk, hogy ezt sehol sem cselekedhetjük meg csak úgy, ingyér', bár a pénznek nemigen van értelme errefelé, de még a fröccsöntött világban is kemény munkába kerül a háborúskodás. Katonáinkat, gépeinket a megfelelő gyárépületek szigorúan megszabott ütemben öntik formába, építkezni pedig csak bulldózereink képesek. A két alapvető erőforrás stílszerűen nem is lehetne más, mint a műanyag és az elmaradhatatlan villanyáram, amelyet különféle használati tárgyakból, elektromos berendezésekből , illetve elhalálozott harcászati egységek földi maradványaiból nyernek ki szorgoskodó dömpereink. Műanyag mindenféle egység és építmény elkészítéséhez szükségeltetik, míg áramot csak a harci berendezések legyártása igényel. Négy központi szereppel bíró épületünk egyébként a félbefűrészelt kólásdobozból álló, a munkásainkat termelő főhadiszállás, a gigantikus turmixgépre emlékeztető nyersanyagraktár, a gyalogságot gyártó barakk, valamint a gépesített haderőt előállító garázs. Elvesztésükkor joggal gyanakodhatunk, hogy nem a pálya kihívásaihoz illő stratégiát sikerült kidolgozni.




■ A harc akkor kezdett csak igazán eldurvulni, amikor a kertitörpék is hőseinkre támadtak

Ami mellesleg nem túl bonyolult feladat, ugyanis a mesterséges intelligencia megalkotásakor érezhetően nem Albert Einstein alakja lebegett a programozók szeme előtt. Az ellen finoman fogalmazva kissé megkérdőjelezhető célszerűséggel veti be katonáit, hogy a csata elvesztése jobbára csak példaértékűen összehangolt, közös munka eredménye lehet. Szinte egyáltalán fogjuk tapasztalni, hogy bázisunkat bármikor komoly erővel venné ostrom alá, vagy agresszíven terjeszkedve ellenőrzése alatt tartaná az összes lelőhelyet. Ez persze nem azt jelenti, hogy sohasem fogunk majd kikapni, csupán nem stratégiai bakik alapján. Vereségre vezethet többek közt hiányos ismeretünk egységeink költséghatékonyságáról, illetve szakkifejezéssel élve az az elsőfajú logikai hiba, hogy naivan feltételezzük azt, hogy ami látszólag céltudatosan mozog, az intelligens is. Alulinformáltságunk tipikus je-




■ Ez a pizza szó szerint egy egész hadseregnek elég lenne...

le helikoptereket és tankokat gyártani, ugyanis drágák, lassúak, ehhez képest viszont elképesztő gyorsasággal iktatja ki őket a barna gyalogság. Bár tényleg viszonylag nagyszámú gyalogos és gépesített harci egység áll rendelkezésünkre, de 4-5 vöröskeresztes dzsippel és aknaszedőkkel megtámogatott, 10-12 bazookásból és közlegényből álló csapat ugyanis a legkeményebb ellenállást is képes felszámolni, így mást nem is igen érdemes gyártani. Nem is beszélve, hogy a korábbi részekből ismerős Sarge, a lángszórós Scorch, az aknák semlegesítője Hoover önmagukban egy kisebb hadsereget képesek műanyagszilánkká lőni. (Az ellenfél egyetlen valódi intelligens húzása, hogy minden mesterlövészével e hősök padlóra küldésére koncentrál) A fent említett téves feltételezés pedig dömpereinkre vonatkozik, amelyek a műfaj történetében elsőként bármiféle utasítás nélkül, teljesen önállóan kutatják fel és gyűjtik be a szükséges nyersanyagot. A kezdetben szívderítő sürgés-forgás némi idő után értetlen döbbenethez, majd a készítők nőnemű felmenői foglalkozásának hangos megkérdőjelezéséhez vezet, amikor a legnagyobb nyugalommal járnak bányászni a frontra, elzárva az utánpótlás elől a szűkösebb útvonalakat, esetleg vöröskereszteseink közelében elhaladva egy pillanat alatt megosztják a gyógyító erőket, súlyos károkat okozva az éppen harcoló seregnek...

A nem túl izmos MI ellenére a mérce tud igen magasra is kerülni, ugyanis a küldetések meglepően összetettek, az ellen ledarálása általában csak a minimumfeltétel. Teljesítményünk függvényében az összesítéskor arany, ezüst, vagy bronzérmet szerezhetünk, ami a továbbjutás szempontjából tökmindegy, de kizárólag az arany birtokában férhetünk hozzá a Hadjárat és a Gyakorlás mellett elérhető Nagy Csaták menü egy-egy addig lezárt ütközetéhez.

Ezen kívül az Army Men RTS igazi varázsa nem is az egyes küldetések kihívásaiban, hanem a hangulatában rejlik, amely a fejlesztők fejlett humorérzékéről tanúskodik. Már maga a játék alapkoncepciója tulajdonképpen a háborús eposz műfajának paródiája, míg az egyes küldetésekkel külön-külön



■ Harmadik típusú találkozások




■ A PS2 többek közt kiváló áramforrás is lehet

konkrét művek kerülnek terítékre. A pályák elnevezése e filmek címének tréfás elferdítése, a kijelölt feladat pedig az ott ábrázolt események karikatúrája. Például egy vietnami bevetést vászonra vivő „A few good men" itt „A few green men"-ként jelenik meg, amely során Sarge-dzsal és egy maroknyi katonájával az esőerdőben található hadianyagraktár helyett a virágágyás mélyén elhelyezkedő, a barna sereg külső erőinek energiaellátását biztosító kerti lámpát kell a levegőbe röpíteni. Vagy felkutatni és elpusztítani a moso-

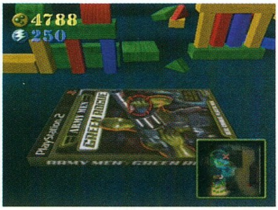



■ Alien Army Men módra

gatóban található, cumisüvegekből és mosatlan edényekből épített csodafegyvert, amely akció a „Dishes of Valor" nevet viseli.

A kissé elborult humor bizonyítására sorolhatók még a megmentésre váró, békés Lego emberek, akik sértetlen visszavonulásának megoldása a mi vállunkra nehezedik, vagy amikor az „Innen a kanapéig" című küldetés során el kell foglalnunk a szoba leggazdagabb, éppen ezért stratégiai jelentőségű áramforrását, egy PS2-t...

A megvalósítás színvonala tulajdonképpen nem marad el az ötletekétől. A hanghatások teljesen valósághűek, és a zene stílszerűen híres háborús filmekből (pl. Híd a Kwai folyón) lett kölcsönözve, ráadásul néha még a háttérzajok közül távolban játszó gyerekek hangját is kihallhatjuk. A grafika valóban 3D, a poligonok és különböző effektek (pl. Scorch lángszórójának sugara) kidolgozottsága még a legvitriolosabb kritikus igényeit is kielégítheti. Még a hátteret is sikerült hangulatosan megalkotni, pont olyan arányokkal, mintha egy játék katona szemszögéből




■ Ejnye-bejnye, ez meg itt a reklám helye?



figyelnénk. Igazából csak a többjátékos mód hiánya, valamint az irányítás hagy némi kívánnivalót maga után... De a felsorolt hiányosságok senkit ne riasszanak el, mert összességében véve a szokásos baklövések most kivételesen eltörpülnek a játék hangulata mellett, ami miatt talán még elég jónak is nevezhető a program.. Mindenesetre az előző részeihez viszonyítva mindenképp, bár ez kétségtelenül nem túl nagy dicsőség...

**Lysergize**
**lysergize@excite.com**




■ Győzhetetlen helikoptereinknek minden áldozatul esik – már persze ami nem tud visszalőni...

**■ POZITÍVUM**

- Szép grafika
- Valósághű hanghatások
- Humoros ötletek garmadája

**■ NEGATÍVUM**

- „kicsit" butácska MI
- Kissé nehézkes irányítás
- Nincs többjátékos mód

**■ BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| Army Man RTS | | |
| Conflict Zone | 02/03 | 78% (DC) |
| Age of Empires II. | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 85 % |
| HANG | 90 % |
| ÉRTÉK | 77% |

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.3do.com




■ A tenger oké, de mi a francot keres itt az öreg halász?




■ Azt hiszem, megtaláltam a legbiztonságosabb helyet egy kis ringatózáshoz




■ Biztosan most kell lekaparni azt az O'Neill-matricát?

# TRANSWORLD SURF

## ■ HULLÁMPARA

TÍPUS SPORT KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ ANGEL STUDIOS MEGJELENÉS 2002.03.05. NTSC, 2002.05.07. PAL

Akik közelebbről ismernek, azok tudják, hogy (a labda kivételével) valamiféle belülről jövő és mélyről fakadó viszolygás fog el azonnal, mihelyst meglátok bármiféle sporteszközt. Többek közt ezért volt még számomra is meglepő, amikor úgy jó három évvel ezelőtt a mi kis pocsolyánk (ööö, bocsánat: a Magyar Tenger!) partján megpróbálkoztam a szörfözés nemes tudományával – bár erős a gyanúm, hogy ebben azért nem kis szerepet játszott a parton elfogyasztott hat palack Gösser Special nevű üdítő. Mivel a Balaton nem éppen arról híres, hogy nyolcméteres hullámai vannak, ezért ez egy vitorlával felszerelt lélekvesztő volt, amelybe ugyebár még kapaszkodni is lehetett (ennek asszem windsurf a neve) – rajtam azonban ez sem segített, három másodpercnél tovább képtelen voltam rajta állva maradni (igaz, ami igaz, az említett nedű nagy valószínűséggel azért itt is közbelépett). A sikerem ettől függetlenül fenomenális volt (az egész siófoki Aranypart rajtam röhögött, a poszt-NDK-soktól kezdve a bennszülöttekig), így elégedetten lubickoltam kifelé a hetedik ser irányába, miközben az a gondolat motoszkált a fejemben, hogy most aztán jó tíz évre kiszörföztem magam. Mivel (elnézve a többi léhűtőt itt körülöttem) halálosan biztos vagyok benne, hogy ezáltal kicsiny szerkesztőségünkből a legütősebb szörfös múlttal én rendelkezem (A palackokkal kapcsolatos felkészülési időszakot tekintve ezt kötve hisszük! – Sörös Alapítvány, azaz a szerkesztőség többi része) – mi sem természetesebb, minthogy ellentmondást nem tűrően ragadtam magamhoz a Transworld Surf című programot.




■ Sikerült elkapni az évszázad hullámát




■ Föl kellene kéredzkedni egy kis pihenésre

A játék egyébként (némileg szokatlan módon) az USA-ban már tavaly év végén megjelent Xboxra, sőt, azon a platformon már a testvérei is születőben vannak (Transworld Snow-, és Skateboarding néven). Természetesen a manapság rendkívül trendinek számító extrémsport-játékok minden egyes ismertetőjegyét magán hordozza (azzal a két apró kivétellel, hogy itt nem adta hozzá senki sem a kimondhatatlan nevét, és ez még csak az első rész). Ez a megállapítás egyaránt igaz a kivitelezésre és a megmérettetési lehetőségekre is. (Egyébként a játék a nevét egy amerikai offline szörfmagazintól kölcsönözte.)

Ha a bevezetőmből nem is tűnt ki, mégis az a szomorú igazság, hogy nem mozgok túlságosan otthonosan a szörfözők világában – így nem is tudom megmondani, mennyire híresek azok az arcok, akik nevüket adták a programhoz, mindenesetre egy a lényeg: 13, az életben is létező, profi versenyző közül választhatunk (férfiak és hölgyek vegyesen, bár az utóbbiakat tekintve mindössze egyetlen lányka szomorkodik itt). Mindegyikük öt különböző (és hál' istennek egymástól nagymértékben eltérő) képességgel rendelkezik. A kezelhetőség (jelen esetben az, hogy milyen könnyedén tudjuk a deszkán tartani), a deszkával való úszás (milyen tempóval közelítünk meg egy hullámot) a sebesség, a levegőben végrehajtott trükkök kivitelezése, és az egyensúlyérzék az ismérveik. Választék tehát bőven van, és ha a tulajdonságaik alapján nem is tudunk dönteni közülük, nyugodtan mehet pofára is a dolog, ugyanis a menü alatt az éppen aktuális fickót látjuk egy videofelvételen trükközni (elképesztő, hogy néha miket csinálnak...). Négyfajta deszka közül választhatunk, melyek a méretükön kívül egyéb tulajdonságaikban (kezelhetőség, sebesség, milyen könnyen irányítható a levegőben stb.) is eltérnek.

A 10 helyszín Földünk olyan egzotikus vidékein található, hogy óhatatlanul is megfordul az ember fejében a gondolat, milyen szívesen vakargatná itt egy életen át a hasát, a parti fövenyen henteregve. Hawaii, a Fidzsi-szigetek, Tahiti, Mexikó – ááá, nem is sorolom tovább, mert csak felmegy az emberben a pumpa! A program site-ján ugyan 20 helyszínt ígérnek, de ez ne tévesszen meg senkit, ugyanis csak egy apró trükkel éltek: minden egyes helyszínen két napszakban szelídíthetjük meg a hullámokat, napkeltekor (vagy napnyugtakor, ezen még elmélkednem kell) és fényes nappal. Gyakorlatilag ez azt jelenti, hogy különbség szinte csak a grafikai megjelenítésben (elsősorban természetesen a vízen és az égbolton) mutatkozik meg, egyéb eltérésként megjegyzendő, hogy az egyes napszakokban eltér a hullámok viselkedése. A pályák viszont meglehetősen interaktívak: találkozhatunk hajókkal és csónakokkal, különböző tengeri élőlényekkel (a cápák például különösen kaján vigyorral lesnek ránk), jetskisekkel és matracon besodródott matrónákkal, és hát itt a többi szörfös is, akik mindig a legrosszabbkor bukkannak elő, mindig ugyanazt a hullámot szeretnék betörni, amit mi – ráadásul mindig velünk ellentétes irányban.

Vízijártasságával nem rendelkezőknek a játék tartalmaz egy oktató részt is, amely meglepetésre nem egy tanmedencében zajlik, hanem filmeken mutatja be nekünk a legfontosabb információkat (milyen részei vannak egy hullámnak, melyik alapvető trükk mire való, hogyan és hol hajthatjuk végre ezeket). Ezt érdemes átnézni, már csak azért is, hogy egyáltalán képben legyünk, mit is kell csinál-




■ Ide megyek nyaralni, ha nagy leszek!




■ Igen, nagyon-nagyon megsérültem és mesterséges lélegeztetést is akarok!

nunk. No és azért, hogy minél ritkábban kelljen hívnunk a reef-girlt, azaz egy „mell"írozott jetskis lánykát, aki egy-egy méretes zakó után ismét a megfelelő helyre vontat minket. Az életben ugyan nagyon szeretjük a nagymellű fürdőruhás lányokat, itt azonban pusztán időveszteségnek számít, ha hívjuk őket – persze ha magunktól úszkálnánk a következő hullám felé, az még több értékes másodpercünkbe kerül – így a recept teljesen egyszerű: lehetőleg esés nélkül kell teljesítenünk a kapott feladatokat. Háromféle hullámot különböztet meg a program: normál, kockázatos és nehéz, ezeket láthatjuk is azon a képernyőn, ami akkor jelenik meg, amikor a lánykának megadhatjuk, hogy hová is vontasson minket. A kockázatos és nehéz hullámok jellemzője, hogy néha szinte egészen váratlanul bukóhullámmá alakulnak át, amelyeken egy-egy levegőben végrehajtott manőver könnyen egy hatalmas zakóba fordul át. Trükközhetünk a levegőben, a hullám gerincén egyensúlyozva és az oldalán száguldozva egyaránt, egyszóval az előhozható látványos attrakciók száma igen magas.

A játékmódok hosszú időre kielégíthetik a fröcskölődni vágyók éhségét: a „mindent bele!" időlimittel nem rendelkező vízi bohóckodástól a különböző feltételekhez kötött feladatokon át a komoly bajnokságokig megtalálható minden, ami csak szem-szájnak ingere. A három egyjátékos módhoz még négyféle multiplayer versengés is csatlakozik. Az egyéniben végrehajtandó feladatok elsőre ugyan változatosnak tűnnek, később azonban könnyen rájöhetünk, hogy hasonlók ismétlődnek más körítéssel, illetve némi nehezítéssel (pl. egy későbbi pályán már nem elég pusztán ugrani, hanem egy speckó trükköt is be kell vetnünk). A játékban teljesítendő feladatok – bár fokozatosan, de – egy idő után kifejezetten nehézzé válnak (ezért is adtam neki ezt az alcímet) de legalább cserébe növelik a játékidőt. A nehezebb pályákat egyszerűen már képtelenség teljesíteni úgy, hogy akár egyszer is hibázunk (azaz víz alá kerülünk). Viszont van egy hatalmas könnyítés a programban: általában négy célt tűznek ki elénk egy pályán, viszont – ha teszem azt – a négy




■ A természetes iacuzzi




■ Azért vannak akik „kajálják" a mutatványaimat...

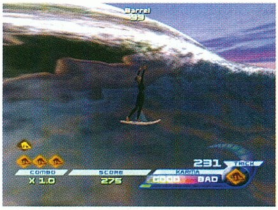
közül csak az egyiket teljesítjük, és lejár az időnk, az elért eredményt hál' istennek megtartja a játék, és a legközelebbi nekifutásra már csak a maradékra kell koncentrálnunk. Így azért lényegesen könnyebb előrehaladni a játékban.

A prezentációtól – ha nem is ugrunk fejest a vízbe – nagyon nem vagyok elájulva. Az egyedüli kiemelendő effektus (bár tény, hogy ez a legfontosabb) magának a hullámnak a képernyőre vitele, amely bár letisztult, egyenes körvonalai miatt kicsit sterilnek hat, különösen a felkelő, illetve nyugvó nap fényében igen megkapó látvány. Szépen tükröződik rajta az égbolt, a napfény és a táj – sajnos azonban sem szörfösünk, sem az egyéb vízen lebegő tárgyak nem rendelkeznek tükörképpel. A víz a maga nemében szintén jól sikerült, az is pofás, ahogyan szörfünk apró




■ Úristen! A lánykát mindjárt elnyeli egy fekete lyuk!

vízcseppeket szór a levegőbe egy fordulásnál. A kellemes érzésünket sajnos nagyban lelombozza az, ha kiúszunk a partig, ott ugyanis kifejezetten gyászosan néz ki: szögletes és egyáltalán nem hasonlít az életben látott, partot nyaldosó hullámokra. A világot jelentő deszkán álló figura animációja elégséges, de semmiképpen nem nevezném kimagaslónak, ellensúlyozásként viszont rengeteg mozdulatot ismer – persze sokszor hasra fogunk esni, de nem biztos, hogy emiatt. A képfrissítéssel általában nincs gond, de amikor a reef-girlt hívjuk, a program csúnyán szaggat. A zene teljesen jó, habár cseppet sem eredeti: a szintén trendi amerikai skate-rock, hardcore és poppy-punk irányzatok




■ A legjobb hely a reggeli nyújtózkodáshoz




■ A kubai menekültnek sikerült elérnie az amerikai partokat (méghozzá egy földkörüli úttal)

mellett van egy pár technós beütésű is (ezeket azonnal kapcsoljuk ki). Több mint ötven (!) szám található itt (legalábbis errefelé) nem túl ismert bandáktól, melyek közt azért van pár kifejezetten dögös, beindulós darab is. Külön felhívnám a figyelmet a Zoli Band nevű formációra – tévedés ne essék, nem Vári Zoli és én álltunk össze egy „tengerparty" gitártépésre (Annak inkább a Dual Shock nevet ajánlanám! – szerk.) – megnéztem a neten, tényleg van ilyen csapat: egy távolba szakadt hazánk fia (esetleg anno a szülei szakadtak „ki") a frontemberük. A zenéjük szódával még el is megy – mindenesetre nagyon sajnálom szerencsétlent, hogy zenélgetéssel múlatja az idejét Kaliforniában... A bandákon és a versenyzőkön kívül szörföskörökben jól csengő sportszergyártók is a nevüket adták a programhoz (pl. O'Neill, F2, Oakley). Extraként még videók is találhatók a DVD-n, hogy igazán ráharapjon a szörfözgetésre még az is, aki sohasem próbálta (vagy – elnézve egy-két nagyobb hullámot – egy életre elmenjen tőle a kedve). Ha nem idegesít valakit, hogy mindezt nem művelheti élőben, akkor bátran nézze meg a Transworld Surföt, jó ideig el lehet vele szórakozni – különösen, mert mostanság éppen szezonja is van. Azért élőben jobb lehet – bár kétségtelenül veszélyesebb is.

Kozi
kozi@vogel.hu

■ **POZITÍVUM**

- A vízről visszaverődő fények szépek
- Sok trükk van, a játék nehéz, azaz kellő a kihívás
- Rengeteg zene

■ **NEGATÍVUM**

- Nem tükröződnek a vízen lebegő tárgyak
- Néha szaggat
- Nem túl változatosak a „küldetések"

■ **BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | 02/06 | 91% |
| Airblade | 01/11 | 82% |
| Transworld Surf | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 78 % |
| HANG | 86 % |
| ÉRTÉK | 80% |

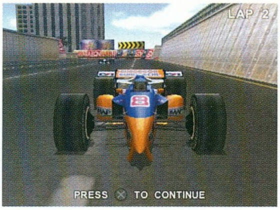
■2 játékos ■NTSC ■ www.transworldgames.com




■ Tulajdonképpen igaza van: így nehéz lesz megelőzni...




■ Vajon mi lehet az oka annak, hogy 10-ből a 10. vagyok?




■ Egy „szárnyaszegett" kismadár

# DOWNFORCE

## ■ ELSZABADULT LÓERŐK

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ TITUS FEJLESZTŐ SMART DOG MEGJELENÉS 2002.05.08. PAL

Az autós játékok tengerében elég ritkán találkozunk érdekes ötletekkel, általában valamilyen jól bejáratott széria éppen aktuális részeit próbálhatjuk ki. Frappáns példák erre a Gran Turismo, a Test Drive, a Need For Speed, a Nascar vagy a Forma 1-játékok. Ebben a tekintetben a sztorival rendelkező (!) Downforce azonban elég érdekes: az egész akkor kezdődik, amikor a közeljövőben az F1-es pilótáknak elegük lesz a megszokott unalmas versenyekből, és megalapítják a Downforce-ligát. A versenyeket különböző nagyvárosokban bonyolítják le, boxutca, szerelők és számottevő közönség nélkül. Mivel az autók között alig-alig akad különbség, nagy lesz a kihívás – az előre lefutott meccseknek tehát vége. A Downforce természetesen nem egy szimulátor, sokkal inkább egy könnyen irányítható, hangulatos kis arcade játék, mely semmiképpen sem keverendő össze a valódi F1-programokkal – noha a járművek külseje erre engedhet következtetni. Nagyjából arról van szó, hogy a nagyvárosok aszfaltcsíkjain tövig nyomjuk a gázpedált, olyan helyeken, mint például Las Vegas, Tokyo, Sydney vagy akár Hongkong.




■ A piranhák alulról támadnak

A bevezető képsorok után (melyek egészen jól sikerültek), valami elképesztően spártai menü fogad minket – egyetlen előnye, hogy jól átlátható, bár ez is inkább a kevés opciónak köszönhető. A játék lényegi része, mint mindig, most is a Championship menüpont alatt lapul, azaz választunk egy autót, kvalifikáljuk magunkat, aztán usgyi! Összesen hét pályán kell győzedelmeskednünk, három nehézségi szinten, míg el nem jutunk a szezon végéig. A pontozási rendszer egyébként megegyezik a valódi F1-es futamoknál megszokottal. Nem kell megijedni, ha esetleg csak az utolsó helyről tudunk nekivágni a megmérettetésnek, ugyanis ebben az esetben is jó esélyünk van az első hely megszerzésére. Ész nélkül száguldani mondjuk nem tanácsos, mert hamar összetörhetjük a járművünket. Leszakadhat a szárny, kieshet a kerék, berobbanhat a motor, érdemes lesz tehát az arcade-eknél megszokottnál óvatosabban vezetni. A Championship módon kívül érdekes lehet még az ún. Throphy versenysorozat, ahol szintén 21 verseny vár ránk. Itt azonban nem kapunk pontokat és nem is kritérium az első hely megszerzése, továbbá a futamok előtt akármikor lecserélhetjük autónkat (a bajnokság módnál ezt nem tehetjük meg). A játékban való előrehaladásunkkal újabb és újabb járgányokra tehetünk szert – bár ezek a karosszérián kívül nem igazán különböznek egymástól.

Szokás szerint, a Downforce legélvezetesebb része a kétjátékos mód. Nagyon nagy poén a haverokat előzgetni, vagy akár keresztbe fordítani, netán összezúzni – a viszszajátszásokat nézve pedig kellemesen anyázva vitatkozhatunk, hogy melyikünk követett el nagyobb szemétséget a másikkal szemben. A játék szavatosságát szerintem ez az opció növeli meg leginkább. Ezenkívül kipróbálhatjuk még a szokványos Time Trial




■ Egy kicsit játsszunk a közönségnek is!

(idő elleni verseny), illetve Free Race (szabad verseny) módokat, melyek azonban most sem nyújtanak különösebb extra élvezetet.

A játék grafikája sajnos nem nevezhető etalonnak, az autók például az EA-s F1-es játékokban sokkal jobban néznek ki. A helyszínek rendkívül elnagyoltak, élettelenek, és elég lehangoló az is, hogy a verseny palánkokkal elhatárolt útszakaszokon zajlik, így nem tudunk „lecsalni" egyetlen kanyart sem. Az autók törésmodellje azonban elég jól sikerült, és a látványos ütközéseket különböző kameraállásokból játssza vissza a gép. Oltári nagy karambolokat okozhatunk egyetlen szempillantás alatt, melyek talán leginkább a Burnoutban látottakra emlékeztetnek. Az irányításra nem lehet panasz, nagyon egyszerű és hamar megszokható, az analóg kar mellett a gáz, és fékgombokon kívül nincs is másra szükségünk (ez utóbbit is csak nagy ritkán kell használnunk). A hanghatások ellenben elég gyengére sikerültek, a gépcsodák hangja egy idő után mármár bántja az ember fülét. A menüben hallható zene viszont egészen jó, valóban megadja a hangulatot a versenyzéshez.

Hogy mennyi időt lehet eltölteni a játékkal? Sajnos azt kell mondjam, túl sokat nem. A Championship és Throphy versenyeket nagyon hamar le lehet zavarni és ezt csak az osztott képernyős kétjátékos mód tudja valamelyest kompenzálni. A Downforce-ból valami nagyon hiányzik, köszönhető a nem túl igényes grafikának, az ötlettelen pályáknak és a kevés játékmódnak. Egy jópofa sztori és egy élvezetes kétjátékos mód adva van, de ezeken kívül sok pozitívumot nem lehet említeni. A Titus nem tudott élni a lehetőséggel, így – ebben a formában – a Downforce csak egy átlagos versenyjáték, semmi több.

Z. G.
corgan@freemail.hu

### ■ POZITÍVUM

- Élvezetes kétjátékos mód
- Nagyszerű töréstechnológia és könnyű irányítás
- Ötletes sztori

### ■ NEGATÍVUM

- Gyengécske grafika
- Túlságosan hamar végigvihető az egyjátékos mód
- Semmi újdonsággal nem találkozunk

### ■ BARÁTOK KÖZT

| | | |
|---|---|---|
| Formula One 2001 | 01/06 | 91% |
| Burnout | 02/03 | 88% |
| Downforce | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 72 % |
| HANG | 65 % |
| ÉRTÉK | 68% |

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.titus-interactive.com

# IRON ACES II BIRDS OF PREY

## 50 HARCOS ÉV A VASMADARAK TÖRTÉNETÉBŐL

TÍPUS AKCIÓ/SZIMULÁTOR KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ XICAT MEGJELENÉS 2002.05.17. PAL




Az ott egy T-34-es volt – nagy kár, hogy mi is követjük




Ja kérem, 8 géppuska az 8 géppuska

Az Infogrames az Iron Aces II-vel a kiéhezett, szimulátor-rajongó Playstation2 tulajdonosok táborát célozta meg. Megcélozta, de hogy el is találta volna – nos abban már nem vagyok biztos. Az ígéretek szerint a második világháborús „kávédarálóktól" kezdve a legmodernebb negyedik generációs sugárhajtású csodákig bezárólag mindenféle géppel repkedhetünk, légiharcot vívhatunk, földi, illetve vízi célpontok elleni küldetéseket teljesíthetünk – és mindezt gyönyörű 3D környezetben. Ezek voltak az ígéretek – lássuk mi valósult meg belőlük.

Szokás szerint a játék elején kiválaszthatjuk, hogy nekikezdünk a kampánynak, vagy csak egy szimpla küldetést próbálunk teljesíteni. Kampány módban kezdve valóban egy második világháborús gép, méghozzá a híres Spitfire kabinjában találjuk magunkat, ráadásul egyből a levegőben, nem kell a felszállással (sőt, a küldetés végén a leszállással) sem bíbelődnünk. Így hát nyomban tudatosulhat bennünk a felismerés, hogy bármit is ígértek nekünk, az Iron Aces II nem egy igazi szimulátor. Sokkal inkább egy repülős akciójáték – néhány szimulációs elemmel feldobva. Nincs bonyolult műszerfal, csak a legfontosabb információk jelennek meg, HUD-szerűen. A nézet pedig olyan, mintha a repülőgép orrának a hegyén ülnénk, a kilátásban nem akadályoz semmi. Akinek ez nem tetszik, az választhat külső nézetet is, ám a célzás így kissé körülményes lesz.

Az irányítás sem túl komplikált, egyáltalán nem „szimulátorszerű", hamar hozzá lehet szokni. A feladatokat szintúgy nem bonyolították túl, általában bombázók és/vagy vadászok elleni légiharcról lesz szó, néha azonban egy-egy érdekesebb küldetéssel is találkozhatunk (pl. éjszakai vadászat, T34-es tankok leszedése, sérült bombázó megvédése).

Furcsa, hogy a kampány során mindkét oldalon harcolni fogunk, hisz a játék vezérvonala nem maga a világháború, és az egyik oldal győzelemre segítése – hanem a háborúban használt repülőeszközök fejlődése. Ezért is találkozhatunk a játék folyamán olyan géppel, mint a Do-335 Pfeil, amit a németek sosem rendszeresítettek, bár valószínűleg a második világháború leggyorsabb dugattyúmotoros gépe volt. Ezek után nem meglepő, hogy két küldetés közt például egy Spitfire-ből egy Stukába kell átülnünk. Szerencsére annyi szimulátor elem azért van a játékban, hogy érezzük is a különbséget a gépek közt – másképp kell tehát bánnunk egy Stukával, mint egy Spitfire-el, de perzse a teljesítendő feladataink is különböznek. A fejlesztők kissé lazán vették a hitelesség kérdését, a Do-335 szerepeltetése még elmegy egy „mi lett volna ha..." stílusú küldetésként, de amikor egy teljesen terepszín festésű Spitfire-el (könyörgöm, legalább a skin-t változtatták volna meg) kell éjszakai vadász feladatot ellátnunk, az kissé durva. Ameddig bombázók vagy földi célpontok megsemmisítése a feladat, addig nagyjából könnyű kacsavadászat a dolog (Me-262-essel B-29-esekre lövöldözni egyszerűen nem ér!), a gondok akkor kezdődnek, amikor a mi gépünkhöz hasonló teljesítményű vadászokkal gyűlik meg a bajunk. A dogfight – ha nem vagyunk kellőképpen kreatívak – igencsak elhúzódhat, ugyanis az AI nem különösebben okos, hajlamos akár órákig fordulózni velünk úgy, hogy sem ő, sem mi nem jutunk lövőpozícióba.

A játék külcsíne egy-két látványos megoldástól eltekintve (mint például az első koreai küldetés, ahol a felhők fölött, ragyogó napsütésben kezdünk, a felhők alá érve viszont zuhog a hó) nem egy nagy durranás. A hanghatások terén nem tudok semmi különlegeset megemlíteni, de különösebb gond nincs velük. Az, hogy Playstation 2-re valaha is megjelenik egy komoly szimulátor, szerintem nem túl valószínű. Bár az elején nem gondoltam volna (mert a játék hiányosságai és gyengeségei hamar szembetűnők voltak), ám valahol a Stukás küldetés környékén kezdett megtetszeni a játék és végül a kezdeti meglehetősen negatív véleményem megváltozott. Úgy gondolom, hogy akinek bejön ez a fajta egyszerűsített szimulátor stílus, annak érdemes kipróbálnia az Iron Aces II-t.

Draco
draco@chello.hu




Megint egy B-29-es, de most sajnos nem szabad bántani – pedig olyan szívesen tüzelnék




Me-262 - B-29 3:0



A He-111 felvette a „néhai" előnevet

### POZITÍVUM

- Változatos küldetések
- Sokféle repülőgép
- Igazi repülőritkaságok

### NEGATÍVUM

- Gyenge AI
- Húzós pontatlanságok
- A repülőgépek lehetnének kidolgozottabbak

### BARÁTOK KÖZT

| | | |
|---|---|---|
| Ace Combat 4 | 02/2 | 94% |
| Dropship | 02/3 | 91% |
| Iron Aces II | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 72 % |
| HANG | 74 % |
| ÉRTÉK | 75% |

1 játékos ■ PAL ■ www.xicat.com



■ Elnézést biztos úr, sürgős a fuvar!




■ Ezzel a kotróval aztán lehet vadulni...



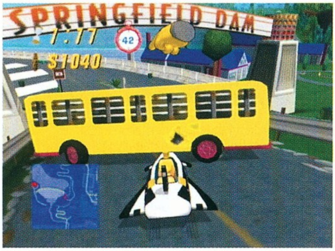
■ Na most akkor se előre, se hátra?

# SIMPSONS ROAD RAGE

## ■ A SIMPSON CSALÁD (CRAZY) TAXITÁRSASÁGOT ALAPÍT

TÍPUS AUTÓS KIADÓ EA/FOX INTRACTIVE FEJLESZTŐ RADICAL ENT. MEGJELENÉS 2002.03.22. XBOX, 2002.05.17. GCN

A videójátékok világában nem ritka az eset, hogy egy sikeres játékot megpróbálnak lemásolni. Egy jó ötlet ellopásában önmagában nincs is semmi kivetnivaló, elvégre milyen szegényes is lenne a játékpaletta, ha például senki nem használta volna fel a Nintendo újításait a platformjátékok terén, avagy az id Software-en kívül más cég nem fejlesztene first person shootert, csak mert ők voltak az elsők? E cikk szerzője legalábbis így látja a dolgot, s éppen ezért a Simpsons Road Rage-gel szemben nem voltak semmiféle előítéletei. Máig az egyik kedvenc játékom a Crazy Taxi, úgyhogy kíváncsisággal fogadok minden olyan játékot, amiben szintén „extrém taxizni" lehet.




■ Keményen folyik a konkurenciaharc

A Sega jóvoltából taxizhattunk már San Franciscoban és New Yorkban, most pedig Springfield utcáin, azaz a Simpson család városában furikázhatunk kuncsaftok után. A kapzsi Mr. Burns felvásárolta a springfieldi busztársaságot, s természetesen azonnal felemelte a jegyárakat: ezért kényszerülnek a rajzfilmsorozat ismert hősei arra, hogy járműveiket taxivá alakítsák át, s így gyűjtsenek pénzt a buszok visszavásárlására.

Noha a játék fejlesztői eleinte azt bizonygatták, hogy a Simpsons Road Rage valami új élmény lesz, a végeredményt tekintve minden teljesen úgy működik, mint a Crazy Taxiban. A leendő utasok szerte a városban pulzáló kék körökből álló kupolákkal vannak megjelölve, s azokon belül kell megállnunk, hogy az autóba az illető bepattanjon. Az utas közli, hova akar menni, amit követően az úti cél elérése a feladat – méghozzá a lehető legrövidebb időn belül. Egy stilizált kéz mutatja, merre kell menni, s amint feltűnik a cél a láthatáron, annak területét ugyancsak kék vektorok veszik körül, jelezve a határokat, amin belül le kell parkolnunk. Amikor ez megtörtént, kiíródik, hogy gyorsak, átlagosak, vagy netán lassúak voltunk, s ennek megfelelően alakul a díjazásunk, illetve kapunk jutalommásodperceket, amivel a teljes játékidőt kibővíthetjük.

A rajzfilmből több mint 30 szereplő bukkan fel a játékban, s ezek közül 17-tel ülhetünk volán mögé. Az egyik legpoénosabb része a játéknak, hogy a sofőr-utas párbeszédek rendszerint úgy változnak, hogy épp kivel vagyunk, és ráadásul mindenki az eredeti (természetesen angol) hangján szólal meg. Igaz, kezdetben csak a Simpson család szűkebb körén belül válogathatunk sofőrt. Az említett karakterek legtöbbjét, plusz a városban fellelhető kiindulási pontokat – az alkotók szóhasználatával élve – egy „cool" bónuszrendszerrel lehet megnyitni. Ez annyit tesz, hogy a taxizással begyűjtött összegek folyamatosan halmozódnak, és a spórolt pénzünkért vásárolhatjuk meg őket. Az összesen hat „kiindulási pont" egymástól elzárt kerületeket jelent, tehát a Crazy Taxitól eltérően nem járhatjuk be egyszerre az egész várost – ami azért már nem annyira „cool". Mellesleg amennyivel kisebbek a helyszínek, annál többet töltöget a játék.

A taxizáson, azaz a Road Rage módon kívül van egy sunday drive mód, amivel a végtelenségig kocsikázhatunk céltalanul, van egy mission mód 10 igencsak könnyű küldetéssel (melyek szinte csak annyiban változnak, hogy adott időn belül más-más dolgot kell elütnünk bennük), és egy elég jópofa kétjátékos mód, melynél egymástól orozhatják el a játékosok az utasokat.




■ Ne bohóckodjunk: csak üssük el a célt!

Nos ennyi, és nem több a játék – sajnos. A Simpsons Road Rage kimeríti a plágium fogalmát: ehhez aligha férhet kétség. Azonban nem is az ötletlopással van a hiba, hanem azzal, amit a remek alapkoncepcióval műveltek. Az autók fizikája első pillantásra nagyon rendben van, tényleg tisztára Crazy Taxi. De csak addig érezzük így, amíg valaminek neki nem ütközünk. Hatalmas fenyőfákat sőt sziklatömböket is úgy sodorhatunk el, mintha csak egy luftballonnak mennénk neki – s ezek ráadásul esetenként bónuszpontokat eredményeznek, ami totál értelmetlen. A játék szerintem kifejezetten gyerekeknek készült, legalábbis én csak erre lehet tippelni. Erre utal az is, hogy az összes olyan elemet „elfelejtették ellopni" a Segától, amitől a Crazy Taxi a hardcore játékosoknak is kihívást jelent. Nincsenek különleges vezetési technikák, az irányjelző kéz pedig – megkönnyítve a dolgunkat – nem arra mutat, amerre a célpont van, hanem amerre fordulni kell az eléréséhez. Így tehát nem mehetünk zsákutcákba, s nem kell memorizálnunk a város utcáit. (A helyismeretet bővítő Sunday Drive mód gyakorlatilag felesleges is.)

Jóllehet bajban is lennénk, ha helyismeret lenne szükséges, ugyanis az utcák grafikája meglehetősen szegényes. Tök egyforma, jellegtelen házak sorakoznak mindenütt, a textúrák minősége pedig a gagyi minősítést maximálisan kiérdemli. Amennyiben a készítők szerint ez lenne az a bizonyos rajzfilmes stílus, akkor ajánlani lehet a figyelmükbe mondjuk a Jet Set Radio Future-t...

V.Z.
vzoli@vogel.hu

### ■ POZITÍVUM

- A „crazytaxizás" árkon-bokron szórakoztató tud lenni, még ha kicsit egyszerűbb is, mint a Sega-féle kiadásban
- Simpsons szereplők, eredeti hangjukkal és dumáikkal

### ■ NEGATÍVUM

- Túl könnyű, túl egyszerű üzemmódok
- Idétlenül rombolható terep
- Sok töltögetés

### ■ BARÁTOK KÖZT

| | | |
|---|---|---|
| Crazy Taxi 2 (DC) | 01/08 | 92% |
| Crazy Taxi (PS2) | 01/09 | 80% |
| Simpsons Road Rage | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 50 % |
| HANG | 79 % |
| ÉRTÉK | 58% |

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.ea.com

# GENMA ONIMUSHA

## NEHÉZ A DOLGA A SZAMURÁJNAK

TÍPUS TÚLÉLŐ HORROR KIADÓ/FEJLESZTŐ CAPCOM MEGJELENÉS 2001.03.22. PAL



No vajon ki nyeri a kötélhúzást?

A PS2-tulajdonosok már csaknem egy éve megtapasztalhatták, hogyan is néz ki egy „túlélő horror", ha szamurájkarddal kell vért ontani (ld. 2001/8. számunkat). A Capcom Onimushája ugyanazokra az alapokra épült, mint a cég nevezetes zombis sorozata, a Resident Evil. Gyilkolni kell tonnaszámra az ellent, s mellékesen egy kis történet szálát gombolyítani fel, melyet ládákból (amiket sokszor kisebb logikai fejtörők zárnak le) előkerülő feljegyzések, és persze közjátékok mesélnek el.

Az ifjú ronin, Samanosuke Akechi története, aki a szépséges Yuki hercegnőt kívánja kiszabadítani förtelmes démonok karmai közül, tulajdonképpen egy elég sablonos mese, amitől azonban mégis nagyszerű az egész, az a Resident Evil-sorozatból átvett sötét hangulat, és a japán folklór. A XVI. századi Japán valós történelmébe



A csapás brutális – de hárítottam

ágyazott sztori, melyben az egyik hadúr démonokkal paktál le, igazi horrorrá fajul. Ahogy egyre mélyebben hatolunk be a helyszínként szolgáló elátkozott kastélyba, úgy küzdhetünk meg egyre förtelmesebb lényekkel.

Amikor hírül adták, hogy lesz az Onimushának Xbox-verziója is, szó volt róla, hogy továbbcsiszolják a játék grafikáját, de ebből úgy tűnik, nem sok minden lett. Az előre letárolt háttereket nem renderelték újra, és a karakterek sem lettek szebbek. Mondom ezt magabiztosan, merthogy volt szerencsém egymás mellett megvizsgálni a két verziót, és bárhogy is erőltettem a szemem, nem fedeztem fel semmit, ami az Xbox felé billentené a mérleg nyelvét. Bár tulajdonképpen nem is volt szükség különösebb csiszolásra, hiszen a szereplők már PS2-n is hihetetlenül jól néztek ki. A hangokról és a zenékről szintén ugyanazok a jellemzők mondható el, mint a PS2 változatnál. A zene igazán remek, a kaszabolás zaja is nagyon rendben van, épp csak az angol szinkronszínészek teljesítménye nem túl meggyőző – persze ez legyen egy ilyen játéknál a legnagyobb hiba. Mellesleg tegyük hozzá, hogy az Xbox verzióban legalább tovább lehet nyomni a közjátékokat.

Igazi újdonságokat a játékmenetben tapasztalhatunk. Nyomban szembe ötlő, hogy az akció valamivel nehezebb lett. Nyilván mert sokan kifogásolták a PS2 változat könnyűségét, az ellenfelek ezúttal teljesen máshogy bukkannak fel, és még másként is harcolnak. Már jóval korábban összefuthatunk izmosabb szörnyekkel, és most a teremtményeknek megvan az a visszataszító képessége, hogy elszippanthatják előlünk a zöld lelkeket.

Azok a bizonyos lelkek – amiket az ellenfelekből csapkodhatunk ki, majd gyűjthetünk össze a varázskesztyűnkkel – az Xbox-verzióban is négyféle színben tűnnek fel, de nem egészen ugyanazt jelentik, mint PS2-n. A sárga életerőt, míg a kék varázserőt ad, a pirossal növelhetjük az ogre kesztyű vagy a varázsgömbök erejét (az állásmentést is biztosító tükröknél), végül a zölddel pedig ogre erőt gyűjthetünk. Ez utóbbi a nagy újdonság, mert amennyiben sikerül zöld lélekből ötöt begyűjteni, rövid időre sérthetetlenné tehetjük magunkat.

A démonok azonban – mint szó volt róla – elhappolhatják előlünk a zöld lelkeket, s ha ezt megteszik, akkor úgymond berserkerré válnak, és az imígyen felizzott állapotukban jóval veszélyesebbek. Mindezt pedig nehéz elkerülni, hiszen többnyire 4-5-en támadnak ránk, s ameddig mi az egyik ellenfelünkkel foglalatoskodunk, addig nem tudunk a varázskesztyűnkkel szippantani, s egy másik rosszakarónk „beberserkelhet". Jóllehet az is előfordulhat, hogy nem is akarjuk a dolgot megakadályozni. Ugyanis ha egy bevadult ellenféllel végzünk, annak hulláját több lélek hagyja el – magyarán adott pillanatban aszerint kell mérlegelnünk, hogy zöld avagy egyéb lélekre van inkább szükségünk.

Amennyiben a zöld lélek begyűjtésére vállalkozunk, előfordulhat, hogy ujjat kell húznunk az ellenféllel, aki szintén meg akarja azt kaparintani. Ilyenkor az „A" gyors nyomkodásával fejthetünk ki erőt, hasonlóan ahhoz, mint amikor egy komolyabb ellenféllel küzdünk, és a pengék találkozásánál kisebb kézitusába megy át a történet (mire el kell löknünk magunktól a másikat).

Az irányítás és a harcrendszer alapjai a leírtakon túlmenően nagyjából ugyanazok – és ugyanolyan kiválóak – mint PS2-n. Hősünk automatikusan mindig a legközelebbi ellenfél ellen intézi a csapásait, s a földre került sérülteket brutálisan leszúrhatjuk. A bűvös gömbjeink energiájával a kardunkat izzíthatjuk is, valamint halálos erejű varázslatokat is bevethetünk a küzdelemben. A csapkodás mellett ugyanakkor nagy



Egy ekkora bunkó szétzúzza bárki önbizalmát



Íjász ellen íj az ász!

hangsúly van a védekezésen is. A mászkáláshoz ebben a verzióban is csak a D-pad-et lehet használni, vagyis a mozgás nem analóg – de hát ez aligha zavar bárkit is, aki játszott már valamelyik Resident Evillel. Inkább csak az idegesítő továbbra is ebben a stílusban, hogy néha a képernyőn – azaz a látószögön – kívülről támad némelyik démon. Persze a grafikai megjelenítésből adódóan ez elkerülhetetlen, tehát aligha lehet az Onimusha sajátosságának nevezni.

Maga a teljes kaland természetesen ugyanazokat az epizódokat tartalmazza, mint az Onimusha Warlords, noha akadnak helyszínek, amik csak ebben a verzióban vannak meg. Ezen kívül máshol vehető fel a legtöbb tárgy, így például az ún. fluoritok sem mind ugyanott vannak. Samanosuke új öltözetei is – merthogy ilyen is van – elég királyak: ilyen a ninja ruha, a vaspáncél, avagy az ogre páncél. Azt tehát kijelenthetjük, hogy a játékot nem csak szimplán átkonvertálták. A rajongók számára akár még akkor is érdemes újra nekifogni a kalandnak, ha már végigjátszották PS2-n.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

**POZITÍVUM**

- Továbbfejlesztett harcrendszer
- Új és keményebb ellenfelek
- Újabb helyszínek

**NEGATÍVUM**

- Grafikájában semmi fejlődés sincs az immár egyéves PS2 változathoz képest
- Rém gyenge angol szinkron

**BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| Devil May Cry (PS2) | 02/01 | 90% |
| Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (PS2) | 02/02 | 84% |
| Genma Onimusha | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 85 % |
| HANG | 93 % |
| ÉRTÉK | 83% |

1 játékos ■ PAL ■ www.capcom.com

# UNIVERSAL STUDIOS THEME PARK ADVENTURE

## ■ VIDÁMPARK HELYETT INKÁBB SZOMORÚPARK

TÍPUS MINIJÁTÉK-GYŰJTEMÉNY KIADÓ KEMCO FEJLESZTŐ NAI'A DIGITAL WORKS MEGJELENÉS 2002.05.03. PAL




■ ET's Pro BMX...



■ Hú, most nagyon megijedtem... szegény operatőr!




■ Ez valami vicc, vagy megtaláltam a SNES-emulátort a programban?

A Fővárosi Vidámpark mondjuk nem tartozik kimondottan a szórakoztató centrumok elitjéhez. Aki járt már valahol vidámparkban valamely tőlünk nyugatra eső országban, az nyilván osztja is ezt a nézőpontot. A vidámparkok világelsői között inkább a Disney-bácsi nevével fémjelzett hatalmas parkokat kell megemlíteni, nemkülönben a filmkészítő Universal Studios által alapított létesítményeket. Utóbbiban az attrakciók természetesen a saját filmeket dolgozzák fel, olyan népszerű mozikat, mint mondjuk a Terminátor, a Jurassic Park vagy a Cápa. Egy ilyen Universal Studios vidámpark a színhelye a Kemco legújabb programjának is.

A Theme Park Adventuresben az lesz a feladatunk, hogy egy kisgyermek szerepében minél több attrakciót próbáljunk ki, és ezeken a lehető legjobban teljesítsünk. Ha sikerül teljesítenünk egy kihívást, akkor kapunk egy pecsétet (kivételesen jó munka esetén pirosat, egyébként kéket), és ha mind a nyolcat összeszedtük, akkor vége is a játéknak... Ezzel az ötlettel nagy baj nincs, annál több magával a játékmenettel, illetve a megvalósítással. Miután kiválasztottuk karakterünket (a politikai korrektség nevében minden bőrszín-nem kombináció elérhető), be kell nyargalnunk a parkba, ahol Woody Woodpecker, a népszerű (?) harkály mondja el az alapokat. Hét helyre mehetünk, továbbá egy filmes kvízjátékban is részt vehetünk. Az első gond az, hogy egyszerre csupán néhány látványosság elérhető, a többinél „túl sokan állnak sorba", tehát azokba nem férhetünk be. Ezen persze egyszerűen segíthetünk: Woodytól vehetünk különféle sapkákat, amelyekkel megkerülhetjük a sorokat, és mintegy VIP-ként libbenhetünk be. A fejfedők persze nem ingyen vannak, cserealapnak pontokat kell gyűjtenünk. Természetesen azért kapjuk a legtöbbet, ha teljesítünk egy feladatot, vagy ha megdöntjük korábbi rekordunkat. Emellett szemetet is szedhetünk, amelyeket a nagy szürke konténerekbe kell kidobnunk – minden egyes darabért 20 pont jár. A legkönnyebb útja a pénzszerzésnek az, ha megtaláljuk valamelyik kabalafigurát




■ A takarítók jól mulatnak! De csak ők...

a parkban, és kezet fogunk velük. Egy mancs/csáp/kézrázásért 1000 pont jár – ezzel csak az a gáz, hogy a megrázandó végtagok tulajdonosai teljesen véletlenszerűen bóklásznak ide-oda a parkban. A szemét mellett betűket is gyűjtögetnünk kell, amelyekből ki kell raknunk az Universal Studios feliratot – a 16 betű a vidámparkban van szétszórva, és sárga pacának látszanak a földön (ha megvan mind, akkor is kapunk egy pecsétet).

Lássuk akkor sorban a játék velejét, az egyes minijátékokat. Kezdjük a legegyszerűbbel, Waterworlddel, ahol mindössze az a „dolgunk", hogy kiválasszuk, honnan akarjuk nézni a lezuhanó repülőt. Ezért minden alkalommal 100 pont jár, ha időmilliomosok vagyunk, akkor itt rengeteg pontot szerezhetünk (miután már meglátogatunk néhány másik helyet, a Waterworld bezár). Az 'E.T.'-t bemutató feladat az lesz, hogy elbiciklizzünk az egyenes pálya végére; a köveket ki kell kerülni, a pallókon át kell egyensúlyozni, az autókon pedig át kell ugratni. A 'Vissza a jövőbe' című filmből érdekes módon egy autós jelenetet választottak ki az alkotók, Biffet kell lezúzni a repülő kocsiban. Ez az egyik legnehezebb kihívás a játékban, elvégre csak harmadszorra sikerült átvinni... A 'Wild Wild West'-pályán három cowboyt kell legyőzni céltáblákra és üvegekre történő lövöldözésben, a 'Jurassic Park'-osban pedig dinókat kell szétaprítanunk gépágyúval (!). A 'Cápa' feldolgozása is elég meghökkentő lett: egy hajót kell megvédenünk, azaz amikor jön a cápa, akkor fejbe kell dobni egy hordóval. Sajátságos... Talán a legösszetettebb minijáték az, ami a 'Lánglovagok' (Backdraft) alapján készült: itt néhány szobán keresztül tüzet kell oltanunk és megmenteni a visítozó embereket. A legutolsó kihívás a kvíz, ahol a legkülönfélébb kérdésekre kell válaszolnunk – ezek a játék maradék részével ellentétben elképesztően nehezek (pl.: hány hektáros a japán US-park, vagy hogy a 'Computer-kémek' c. filmben hány tagból állt a csapat).

A feladatok sajnos igen blődre sikerültek, egyik sem tart tovább öt percnél, ráadásul nem is mehetünk be akármikor akármelyikbe, hanem hülye kalapokat kell vásárolnunk, aztán minden mutatvány előtt fel kell venni a megfelelőt. Ráadásul némely attrakciónak semmi köze a filmekhez – Wild Wild Westben például az volt a pláne, hogy nem egy szokványos vadnyugatot ábrázolt, és a Jurassic Parkra sem az volt a jellemző, hogy százszámra mészárolták a dinókat. Mindegyik feladat egyszerű, unalmas, ráadásul ahol lehet, ott az irányítást is elrontották (különösen igaz ez a Lánglovagok-pályára, de a dinóhentelésnél is gyakran a célkereszt mellé lövünk pár centivel...).

A megvalósítást két szóval is le lehet írni: meglepően pocsék! Ennél láttunk szebb N64-játékokat is – a Vissza a jövőbe-rész pedig még PSX-en is ótvar minőségűnek számítana. A vidámpark sem három dimenziós, hanem előre renderelt háttérekkel megoldott, ráadásul a háttérben álló emberek egyszerű maszatok, amik két fázisban animálnak. Szerencsére a zenék a filmből valók, (igaz, elég ócska minőségűek; mégis ez a legjobb része a programnak). Egy érdekesnek ígérkező ötletet ennyire elpuskázni igen nehéz lehetett; sekélyes, unalmas és a filmek hangulatát a legcsekélyebb mértékben sem adja vissza. Ékes bizonyítéka annak, hogy GameCube-ra is lehet csapnivaló játékot produkálni.

Grath
grath@freemail.hu

### ■ POZITÍVUM

- A filmekből vették át a zenéket
- Helyes életvitelre neveli fiataljainkat: a szemetet gyűjteniük kell, nem elszórniuk...

### ■ NEGATÍVUM

- Elhibázott koncepció
- Unalmas, idegesítő feladatok
- Ócska kivitelezés

### ■ BARÁTOK KÖZT

| | | |
|---|---|---|
| Mario Party 2 (N64) | 01/01 | 85% |
| Fuzion Frenzy (Xbox) | 02/05 | 79% |
| Universal Studios | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 23 % |
| HANG | 82 % |
| ÉRTÉK | 51% |

■2 játékos ■PAL ■ www.kemco.com




■ Amíg a kapus pitypangot szed, elegánsan beemeljük a labdát...




■ „A foci olyan játék, amit 22 ember játszik és mindig én nyerek!" – Kozi Lineker




■ Nomen est omen: Crespo fejel, Nigéria „west"

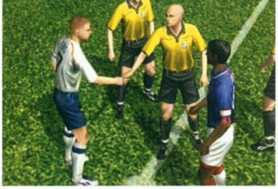
# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

## ■ A KOCKÁN SEM GÖMBÖLYÖDIK KI

TÍPUS SPORT/FOCI KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KCE OSAKA MEGJELENÉS 2002.05.03. PAL

Amióta megérkezett a lila kocka a szerkesztőségbe, azóta vágyom arra, hogy belerúgjak egy jóízűt... a lasztiba egy programban, ami az új gépen fut. És lőn: alighogy letettem az ISS 2 PS2-es verzióját, már meg is jött a Nintendo-változat, akár a havibaj. Többek közt már csak azért is kíváncsi voltam rá (lévén a PS2-es verziótól nem jártam örömömben vitustáncot), hogy a – várható – grafikai tuning mellett javították-e a játékmenetet nagymértékben meghatározó (jelen esetben éppenséggel alaposan lerontó) mesterséges intelligencián.

Egy új masina elé leülve (tudván, hogy képességei – ha nem is jóval, de azért – többre predesztinálják) az átlagjátékos alapvető elvárásai közé tartozik, hogy néminemű pozitív változásokat észleljen, legelőször is a grafikán. Őszinte leszek: kb. olyanok voltak a szemeim, mint amilyenek a WC-n ülő Lagzi Lajcsié lehetnek, de én bizony egy pixel eltérést nem vettem észre a két változat közt. Illetve igen, de ez egyrészt már iszonyatos szőrszálhasogatás, másrészt nem is konkrétan a képpontokra vonatkozik, hanem tulajdonképpen egy grafikus effektről van szó: a GameCube-változat az egyes átvezető animációknál (gólöröm, vitatkozás a bíróval stb.) egy kicsit elmossa a hátteret (tehát magát a stadiont), olyan érzést keltve, mintha a képzeletbeli kamera konkrétan a játékosra fókuszálna. Nem mondom, hogy rosszul néz ki, de ezt mindennek lehet nevezni, csak előrelépésnek nem. Amíg a PS2-es változat introja kifejezetten tetszetős és ötletes volt, itt ellenben – számomra érthetetlenül –egy tökéletesen hétköznapi (mondhatni szürke) bevezetőt látunk. A hanghatások dettó ugyanolyanok – pusztán a fülére hagyatkozva senki sem különböztetné meg a két játékot (egyik verziónál sem található meg a támogatás semmiféle komolyabb



■ A két skinhead szövetkezik Henry ellen



■ Az argentinok összegyűltek egy meccs utáni „kupa"tanácsra

hangrendszerhez, a mono-sztereo lefőzhetetlen páros közül mazsolázhatunk).

Rögvest lehet pityeregni: a semmi sem változott kitétel ugyanúgy megállja a helyét az AI-val kapcsolatban is, mint grafikánál. Nem tudok napirendre térni afelett, hogy olyan nyilvánvaló és szembeötlő hibái vannak (már a Pro Evolution Soccer óta) a sorozatnak, amit a teszterek egész egyszerűen nem vesznek észre! Frappáns példa erre, amit a gép nemegyszer művel a játékosok közti váltogatásnál: olyan emberre teszi az irányítást, aki a lehető legtávolabb van a támadótól, hogy még véletlenül se tudjunk becsúszva szerelni. Itt van az a jó öreg marhaság is, amit errefelé csak úgy hívunk, hogy „álldogálás"-effekt. Persze szűk szerkesztőségi körben hogyismondjam, ennél kissé „szabatosabban" szoktunk fogalmazni („Nem igaz, ott áll, mint egy kivert fax!"). Ez a parajelenség – egyébként teljesen véletlenszerűen – olyankor jöhet elő, amikor is passzolunk egy csapattárshoz, aki állva várja a labdát. Rajta van az irányítás is, mégsem tudunk vele mozdulni – nem megy, hiába törjük le az analóg kart. Az ellenfél pedig szépen, okosan és senkitől sem zavartatva elviszi előlünk a labdát.

Ezek az események persze csak akkor borzolják az idegeinket, ha éppen egy társunkkal viaskodunk – a gép ugyanis nyugodt lélekkel indulhat ekkora hendikeppel, lévén a játék meglehetősen könnyű. Beginner fokozatban nyomtam két ötperces meccset, hogy PS után megint megszokjam a kontrollert, ezt követően real fokozatban simán megnyertem a vb-t, méghozzá úgy, hogy egyszer sem kellett visszatöltenem az állást és nemegyszer öt-hat góllal nyertem. Az egyéni játék hosszú szavatosságát tehát egyedül az garantálhatja, ha minden csapattal, fokozatonként megnyerjük az összes létező kupát és tornát.

Szerencsére ezekből van bőven, talán egyedül ebben az aspektusában előzi meg a játék az – egyelőre meglehetősen szegényes – GameCube-kínálatból hasonszőrű társait (pl. World Cup 2002). 58 válogatottat irányíthatunk, játszhatunk barátságos mérkőzéseket (akár négyen is, az egymás elleni és a kooperatív-módra egyaránt megvan a lehetőségünk), indulhatunk egy általunk testre szabott viadalban, megnyerhetjük a vb-t (akár a regionális selejtezőktől indulva), és az Európa-bajnokság, illetve a Copa America is szerepel.

Végigolvasva a dörgedelmeimet, olyan érzésetek lehet, hogy ez rossz játék. Ez – némi túlzással élve – valahol így is van, bár egyáltalán nem mondható el róla, hogy randa lenne, mint a bűn, vagy ne lehetne vele egy-két meccset vívni. Az egész játékmenettel alapvetően az a gond, hogy az AI hibái mellett még unalmas is a meccs – ugyanazok a szituációk köszönnek vissza mérkőzésről mérkőzésre, ugyanolyan gólokat szerzünk, így pedig nem lehet vele igazán izgalmas, hangulatos meccseket nyomni. A hosszú távú szórakozás tehát nem garantált, még a viszonylag sok játékmód ellenére sem. Ezt jelen esetben az is tetézi, hogy a GameCube ennél többre hivatott.

Kozi
kozi@vogel.hu

### ■ POZITÍVUM

- Csinos stadionok, pofás külcsín
- A megmérettetések palettája széles
- Sok nemzeti válogatott

### ■ NEGATÍVUM

- Túlságosan sablonos
- Ugyanazok a hibái, mint a PS2-verziónak
- Egyszerűen gyenge ez az AI

### ■ BARÁTOK KÖZT

- FIFA 2002 World Cup (GC)
- SEGA Soccer Slam
- ISS 2

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 82 % |
| HANG | 83 % |
| ÉRTÉK | 72% |

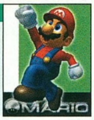
■ 4 játékos ■ PAL ■ www.konami-europe.com

# SUPER SMASH BROS. MELEE

## KARAKTEREK + TRÜKKÖK

### SPECIÁLIS MOZDULATOK

#### Mario




| | |
|---|---|
| B | Tűzgolyó |
| B+Előre | Köpenyrázás |
| B+Fel | Szuper felütés |
| B+Le | Mario tornádó |

#### Ice Climbers




| | |
|---|---|
| B | Jégdobálás |
| B+Előre | Pörgő pöröly |
| B+Fel | Póráz |
| B+Le | Hóvihar |

#### Falco Lombardi



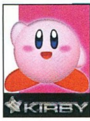
| | |
|---|---|
| B | Lézerpisztoly |
| B+Előre | Falco szellem |
| B+Fel | Tűzmadár |
| B+Le | Visszatükrözés |

#### Pikachu




| | |
|---|---|
| B | Elektromos kisülés |
| B+Előre | Öklelés |
| B+Fel | Gyors támadás |
| B+Le | Villám |

#### Kirby



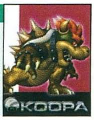

| | |
|---|---|
| B | Elnyelés |
| B+Előre | Kalapács |
| B+Fel | Lecsapás |
| B+Le | Kőszikla |

#### Young Link



| | |
|---|---|
| B | Tüzes nyíl |
| B+Előre | Bumeráng |
| B+Fel | Bepörgés |
| B+Le | Bomba |

#### Bowser (Koopa)




| | |
|---|---|
| B | Tűzlehelet |
| B+Előre | Koopa-karom |
| B+Fel | Pörgő páncél |
| B+Le | Bowser bomba |

#### Samus



| | |
|---|---|
| B | Gerjesztett lövés |
| B+Előre | Rakéta |
| B+Fel | Csavart támadás |
| B+Le | Bomba |

#### Pichu



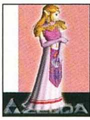

| | |
|---|---|
| B | Elektromos kisülés |
| B+Előre | Öklelés |
| B+Fel | Fürgeség |
| B+Le | Villám |

#### Peach



| | |
|---|---|
| B | Toad |
| B+Előre | Peach-bomba |
| B+Fel | Peach ernyő |
| B+Le | Zöldség |

#### Zelda



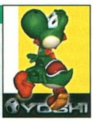
| | |
|---|---|
| B | Nayru szeretete |
| B+Előre | Din tüze |
| B+Fel | Farore szele |
| B+Le | Átváltozás Sheikké |

#### Jigglypuff (Purin)




| | |
|---|---|
| B | Bukfenc |
| B+Előre | Lefejelés |
| B+Fel | Dalolás |
| B+Le | Pihenés |

#### Yoshi



| | |
|---|---|
| B | Tojásrakás |
| B+Előre | Tojásgördítés |
| B+Fel | Tojásdobálás |
| B+Le | Yoshi-bomba |

#### Sheik



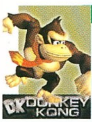
| | |
|---|---|
| B | Tűzápor |
| B+Előre | Vaslánc |
| B+Fel | Eltűnés |
| B+Le | Átváltozás Zeldává |

#### Mewtwo



| | |
|---|---|
| B | Árnyékgolyó |
| B+Előre | Összezavarás |
| B+Fel | Teleport |
| B+Le | Bénítás |

#### Donkey Kong




| | |
|---|---|
| B | Óriáscsapás |
| B+Előre | Földbedöngölés |
| B+Fel | Pörgő Kong |
| B+Le | Paskolás |

#### Link



| | |
|---|---|
| B | Íj |
| B+Előre | Bumeráng |
| B+Fel | Bepörgés |
| B+Le | Bomba |

#### Mr. Game & Watch




| | |
|---|---|
| B | Séf (palacsintasütő) |
| B+Előre | Ítélet „kalapács" |
| B+Fel | Tűztrambulin |
| B+Le | Olajpánik |

#### Captain Falcon



| | |
|---|---|
| B | Falcon pofon |
| B+Előre | Raptor lendület |
| B+Fel | Falcon dobás |
| B+Le | Falcon rúgás |

#### Dr. Mario



| | |
|---|---|
| B | Megavitaminok |
| B+Előre | Szuper lepel |
| B+Fel | Szuper felütés |
| B+Le | Dr. Tornádó |

#### Marth



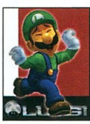
| | |
|---|---|
| B | Pajzstörés |
| B+Előre | Táncoló penge |
| B+Fel | Delfin csapás |
| B+Le | Ellentámadás |

#### Fox McCloud




| | |
|---|---|
| B | Lézerpisztoly |
| B+Előre | Rókaszellem |
| B+Fel | Tűzróka |
| B+Le | Visszatükrözés |

#### Luigi



| | |
|---|---|
| B | Tűzgolyó |
| B+Előre | Zöld rakéta |
| B+Fel | Szuper felütés |
| B+Le | Luigi ciklon |

#### Roy



| | |
|---|---|
| B | Tűzpenge |
| B+Előre | Duplapenge |
| B+Fel | Ragyogás |
| B+Le | Ellentámadás |

#### Ganondorf



| | |
|---|---|
| B | Varázscsapás |
| B+Előre | Gerudo sárkány |
| B+Fel | Sötét ugrás |
| B+Le | Varázstaposás |

#### Ness




| | |
|---|---|
| B | Tüzijáték |
| B+Előre | Tűz |
| B+Fel | Villám |
| B+Le | Mágnesezés |



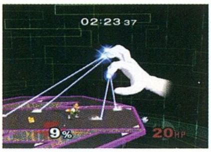
## A REJTETT KARAKTEREK

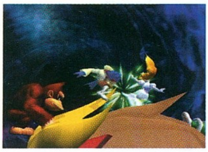
Az összesen 11 karakter előhozásához kétféle módszer létezik. Vagy az egyjátékos módban felelünk meg bizonyos követelményeknek, vagy a VS. módot játsszuk megfelelő karakterrel orrvérzésig. Hogy utóbbi pontosan mit jelent, az alábbi listából kiderül.




**A karakterek megnyitása a VS. módban:**

| | |
|---|---|
| Jigglypuff | 50 lejátszott meccs |
| Dr. Mario | 100 lejátszott meccs |
| Pichu | 200 lejátszott meccs |
| Falco | 300 lejátszott meccs |
| Marth | 400 lejátszott meccs |
| Young Link | 500 lejátszott meccs |
| Ganondorf | 600 lejátszott meccs |
| Mewtwo | 700 lejátszott meccs |
| Luigi | 800 lejátszott meccs |
| Roy | 900 lejátszott meccs |
| Mr. Game & Watch | 1000 lejátszott meccs |

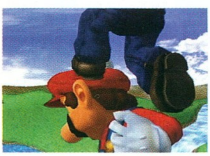




**A karakterek megnyitása az 1-P módban:**

| | |
|---|---|
| Jigglypuff | Nyerjük meg a Classic vagy az Adventure módot egyszer. |
| Dr. Mario | Nyerjük meg a Classic vagy az Adventure módot Marioval, continue felhasználása nélkül! |
| Pichu | Teljesítsük az Event Match mód 37. küldetését. |
| Falco | Éljük túl a 100-Man Melee-t. |
| Marth | Használjuk mind a 14 kezdő karaktert legalább egyszer a Regular Match módban. |
| Young Link | Teljesítsük a Regular Match módot legalább 10 különböző karakterrel. |
| Ganondorf | Teljesítsük az Event Match 29. küldetését. |
| Mewtwo | Játsszunk a Vs. módban legalább 20 órán át. |
| Luigi | Teljesítsük az Adventure mód legelső szintjét úgy, hogy a másodpercszámláló állása .kettőre végződjön. Vagyis a stopper negyedik számjegyének kettesnek kell lennie. Amennyiben így történik, a közjátéknál Luigi rátapos Mario fejére, s vele kell megküzdenünk Mario helyet. Természetesen le kell őt győzni, majd úgy kell végigvinni a játékot, hogy nem vesztünk folytatási lehetőséget. |
| Roy | Nyerjük meg a Classic vagy az Adventure módot Marth-tal, continue felhasználása nélkül! |
| Mr. Game & Watch | Teljesítsük a Regular Match módot, vagy a Target Testet valamennyi karakterrel! |

(A fentiekkel csak megidézhetőek a karakterek, akik így mint kihívóként jelennek meg, s az aktiválásukhoz még le is kell győznünk őket!)




## A PÁLYÁK MEGNYITÁSA



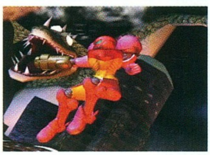
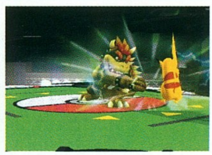

| | |
|---|---|
| Brinstar Depths | 50 lejátszott VS. meccs |
| Fourside | 100 lejátszott VS. meccs |
| Big Blue | 150 lejátszott VS. meccs |
| Poké Floats | 200 lejátszott VS. meccs |
| Mushroom Kindom II | Szerezzük meg a Birdo trófeát. |
| Flat Zone | Aktiváljuk a Mr. Game & Watch-ot, és nyerjünk vele a Regular módban. |
| Battlefield | Nyerjük meg az All-Star módot bármelyik karakterrel. |
| Final Destination | Végezzünk valamennyi Event Match küldetéssel. |
| N64 Dream Land | Végezzünk a célba ütéssel mind a 25 karakterrel. |
| N64 Yoshi's Island | Üssünk el több mint 1300 lábra a „Home Run" módban. |
| N64 Kongo Jungle | Végezzünk a 15 perces Man Meleevel bármelyik karakterrel. |





## AZ EVENT MATCH KÜLDETÉSEK MEGNYITÁSA

| | |
|---|---|
| 11 - 15 szint: | Végezzünk 6 különböző meccsel az 1-10 szintek közül. |
| 16 - 20 szint: | Végezzünk 10 különböző meccsel az 1-15 szintek közül. |
| 21 - 25 szint: | Végezzünk 16 különböző meccsel az 1-20 szintek közül. |
| 26 - 29 szint: | Végezzünk 22 különböző meccsel az 1-25 szintek közül. |
| 30 szint | Végezzünk 27 különböző meccsel az 1-29 szintek közül. |
| 31 - 39 szint | Végezzünk 30 szinttel, és nyissunk meg 4 különböző rejtett karaktert. |
| 40 - 50 szint | Végezzünk 30 szinttel, és nyissuk meg valamennyi rejtett karaktert, kivéve Pichut. |
| 51 szint | Végezzünk az 1-50. szinttel és győzzük le Giga Bowsert az Adventure módban. |

## EGYÉB TITKOK MEGNYITÁSA

| | |
|---|---|
| All-Star Mode | Nyissuk meg mind a 25 karaktert |
| Random Stage | Nyissuk meg mind a 29 pályát |
| Score Display | A Vs. módban érjünk el 5.000 KO-t bármelyik karakerrel |
| Sound Test | Teljesítsük az összes Event Match küldetést, és nyissuk meg valamennyi karaktert és pályát |





# LUIGI'S MANSION

A SZELLEMEK

## NEVILLE, A KÖNYVMOLY APA

Neville a dolgozószobájában olvasgat egy hintaszékben. A hozzá hasonló szökevény szellemeket csak akkor látjuk, amikor Luigi háttal áll nekik. Várakozzunk tehát elfordulva, s közben kerüljük ki a könyvespolcról felénk repülő könyveket. Szerencsére az olvasmány nem lehet túl izgalmas, mert Neville időnként elkezd ásítozni. Ez az a pillanat, amikor hirtelen meg kell fordulnunk, s rá kell irányítanunk a fényt. Miután láthatóvá vált a szíve, a közönséges szellemek mintájára felszippanthatjuk.



## CHAUNCEY, AZ ELKÉNYEZTETETT BÉBI

A gyerekszobában találkozunk az első komolyabb főellenséggel. A rakoncátlan csecsemőt úgy lehet előcsalni, ha mozgásba hozzuk a hintalovát. Ennek eredményeként Chauncey csatázni akar, s a csörgőjével mackókat vezényel ellenünk. Fogadjuk el a kihívást: szívjuk fel a porszívóval Chauncey labdáját, mire az odatapad a csőhöz, s ha elengedjük a szívást, kilövődik. Mondani sem kell: a bébit kell eltalálni vele. Chauncey ettől komolyan bedühödik, s elteleportálódunk egy rémálomba, ahol egy óriás Chaunceyval kell szembeszállnunk.



Az óriásbébi először a hintalovát veti be. Ahogy oldalról bejön a ló, s egy vonalba ér velünk, akkor küldi felénk. Minthogy mindig ezt a taktikája, gyerekjáték elkerülni a veszélyt. A hintaló után hatalmas labdákat varázsol elő, melyek össze-vissza pattognak. Természetesen el kell kerülni őket. Az egyik labda eközben elég hamar megnyugszik, s így azt oda tudjuk szippantani a porszívócsőhöz. Ismét pontosan célozzunk, s találat esetén végre láthatóvá válik Chauncey szíve. Minden sikeres menet után az óriásbébi megpróbál eltiporni minket, de semmiség elmenekülni előle, s három-négy menetnél biztosan nincs szükség többre.

## LYDIA, A SZÉPÍTKEZŐ ANYA

A dolgozószoba szomszédságában, a hálóban Neville neje szépítkezik. Őt úgy tudjuk kibillenteni ebből a foglalatosságából, ha egy kis huzatot teremtünk. Szerencsére a jobb oldali ablak ki van törve, tehát csak odébb kell húznunk a függönyt a porszívó segítségével. Ezután azt a pillanatot kell kihasználni, amikor a szél összeborzolja az asszonyság haját.



## THE FLOATING WHIRLINDAS, A TÁNCOLÓ PÁR



A táncoló párt hol máshol találnánk, mint a bálteremben. Az után jelennek meg, hogy megtisztítottuk a termet a maszkos szellemektől, melyek elfogásához előbb mindig a maszkjukat kell lerántanunk (természetesen a porszívóval), s csak utána villanthatunk rájuk.
A táncos párt csak akkor lehet látni, amikor a közelükben vagyunk – amúgy a talaj porzásából lehet következtetni a hollétükre. Akkor tudjuk megbénítani őket, amikor rövid időre megállnak – például mondjuk meghajolnak egymás előtt.



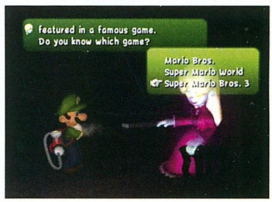
Miután végeztünk velük, a bálterem mögötti raktárban a D-i falon van egy kapcsoló, amivel kibővíthetjük a helyiséget, s egy újabb kapcsolót találunk a poszter mögött... Ezek után immár a Boo szellemek elkapásával is foglalkozhatunk.

## SHIVERS, A BOLYONGÓ KOMORNYIK

Az öreg komornyik egy gyertyatartóval bolyong a folyosón, de a felszippantásához néhány előkészület szükségeltetik. Először is el kell kapdosni a földszinti szobákban a Bookat, hogy Toad beengedjen minket a WC-be, ahova bezárkózott. A WC-ben találjuk a kulcsot a jósnőhöz, aki majd Mario elveszett tárgyai alapján segít nekünk nyomozni. Hogy megjelenjen, világítsunk rá a kristálygömbjére. A jósnő szomszédságában van a tükörszoba, ahol csak a tükörben láthatjuk a szellemeket. Utóbbiak eltakarításával jutunk hozzá az első elementál medálunkhoz, a tűzhöz, s ugyanott rögtön fel is szívhatunk egy tűzszellemet. A lángszóróvá átalakított porszívóval gyújtsuk meg először a jósnőnél a gyertyákat (ezzel egy kulcs kerül elő), majd a komornyik gyertyáit. Shivers így a mosókonyhán keresztül (ide kell a kulcs) a szobájába menekül. Ott kaphatjuk el végül.



## MELODY PIANISSIMA, A SZÉPSÉGES ZONGORAMŰVÉSZNŐ




A konzervatóriumban egy halom hangszert találunk, amelyek mindegyikéből előcsalhatunk néhány hangjegyet, minek következtében megjelenik a művésznő. Melody eljátszik nekünk egy darabot, majd feltesz egy kérdést (ez játékonként változó), amire megfelelő választ kell adnunk. Ha nem jól válaszoltunk, menjünk ki a szobából, majd térjünk vissza, s kérjük újra a kérdést. Jó válasz esetén Melody kottáival kell megküzdenünk, amiket egyszerűen szívjunk fel, majd igyekezzünk magához a művésznőhöz, és rávillantva kezdjük el felszívni.



## MR. LUGGS, A ROZSOMÁK



Az ebédlőben megint csak gyújtsuk meg valamennyi gyertyát: ezzel válik láthatóvá a hájpacni Mr. Luggs. Őt nem egyszerű az ételtől elcsalni. Először is szippantsunk el a kajájából, mire azonnal pincérek jelennek meg, és hozzák az utánpótlást. Meg kell szabadulnunk tehát a pincérektől is. Ha már nincs utánpótlás, teljesen kiüríthetjük a rozsomák tányérját, aki ettől persze bedühödik, s tüzeket köpköd felénk. Időnként azonban megáll kifújni magát, s ez pont elég idő ahhoz, hogy ellentámadásba lendüljünk.

Az ebédlőből nyílik a konyha, ahol a vízpajzsos szellemek legyőzésével (természetesen tüzet kell használnunk ellenük), megszerezhetjük a víz medált.



## BIFF ATLAS, A TESTÉPÍTŐ

A temetőben zsákmányolt kulcs a hátsó udvarba vezető ajtót nyitja, s ott a kútba leereszkedve végre láthatjuk, hol is kell majd Mariot keresni. A kertből ugyanakkor egy másik ajtó is nyílik a házba, ami a konditerembe visz. Ott a boxzsákokkal kell variálni: lendítsük be az egyiket úgy, hogy képen törölje a súlyzózó Biff Atlast. Ismételjük meg a dolgot, s ezzel sikerül felhergelnünk a szellemet annyira, hogy a nyomunkba eredjen. Ismét csaljuk oda az egyik boxzsákhoz, s üssük ki vele, ugyanis miközben tápászkodik, rávillanthatunk...

A győzelem után használjuk a gyalogló gépet, mire egy kulcs kerül elő, amivel megnyitható egy rövidebb út visszafelé, a folyosóra – habár ezután már inkább a másik irányban, az emeleten lesz dolgunk.



## SPOOKY, AZ ÉHEZŐ HÁZŐRZŐ

A konyhából ajtó nyílik a szabadba, ahol rögtön öntözhetünk kicsit, de nem fontos. Lényegesebb teendő, hogy magunk után csaljuk a mérges házőrzőkutyát. Az eb ugatása ugyanis felébreszt egy csontvázat, akit felszippantva egy csont pottyan le nem messze a kutyaháztól, s ez elcsalja Spookyt. Amikor a kutya a csontot nyalogatja, rávillanthatunk, s elkaphatjuk. Ha megvan ő is, vegyük elő a GameBoy Horrort, s vizsgáljuk meg a kutyaházat: ezzel ugyanis egy örvényt aktiválunk, ami átszippant minket a temetőbe.



## MISS PETUNIA, A FÜRDŐZŐ SZÉPSÉG




Az emeleten lévő lángoló ajtót oltsuk el egy kis vízzel, s ezzel megérkezünk a teázó terembe, ahol a szellemek kinyírása után felvehetjük a jég medált. A medált rejtő láda az asztalon jelenik meg, ahová – a fordító panelek segítségével – a plafonon keresztül tudunk eljutni. A jeges vödörből rögtön muníciót is felszippanthatunk. Szükségünk lesz rá, mert Miss Petuniát az emeleti fürdőszobában találjuk, s miután elhúztuk a zuhanyzófüggönyt, jéghideggé kell tennünk a fürdővizét, mert így tudjuk lebénítani.




## BOGMIRE, A TEMETŐ KÍSÉRTETE



A temetőben néhány csontváz eltakarítása után egy nagyobb síremlékhez érkezünk, s felkészülhetünk a második főellenséggel való összecsapásra.

Több kisebb-nagyobb árnyalak próbál minket elkapni, akik ellen használjuk a porszívót. Lehetőleg a nagyobbakat próbáljuk meg elkapni, mert ezek az árnyalakok voltaképpen csak muníciónak kellenek – ha felszívjuk őket, sötét lövedékké alakulnak át. Akit mi keresünk, az a lila kísértet. Amennyiben sikerül eltalálnunk, s elegendő volt a lövedék, Bogmire a sötétség fogságában kapálózni kezd, s ez alkalmat ad nekünk arra, hogy felszippantsuk.

## SLIM BANKSHOT, A MAGÁNYOS BILIÁRDVIRTUÓZ





A jegelős akciónkkal a földszinti biliárdteremhez szereztünk kulcsot, ahol Slim Bankshot egymagában játszik. Mindig sikerül kilöknie a golyókat az asztalról, amelyek közül szippantsunk fel egyet, s lőjük ki a szellemre. Háromszor is el kell találnunk, s csak az után lesz látható a szíve.

A biliárdteremből ezután még tovább mehetünk: a vetítőnél arra kell ügyelnünk, hogy az alattomosan támadó szellemeknek csak az árnyékuk látható...

## NANA, A SÁLAT HORGOLÓ NAGYI

Ismét az emeleten, a nagymama szobájában a gombolyagokat használhatjuk lövedéknek – hasonlóan a biliárdjátékoshoz. Miután megvizsgáltuk, s ezáltal szétgurítottuk őket, vigyáznunk kell, s nemcsak azért, mert a nagyi támadásba lendül, hanem mert mindhárom gombolyagra szükség van. Nagyon pontosan kell tehát célozni, csakis biztosra menve. Ha csak egyetlen gombolyag is kárba vész, ki kell mennünk a szobából, s elölről kell kezdeni az egészet.



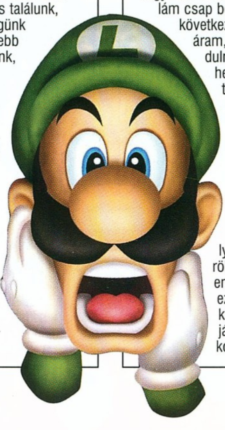
## BOOLOSSUS, AZ ÓRIÁSLIDÉRC

Amennyiben legalább már 20 Boot összefogdostunk, átvághatunk a második emeleti szafari szobán, s kiléphetünk a jókora erkélyre, ahol egyszerre 15 Boo garázdálkodik. Egy kört alkotnak, s mihelyt odaérünk hozzájuk, Luigire támadnak – de előbb egyesülnek.

Boolossus ereje az egységében van, ezért azt kell megbontanunk. Kerüljünk mögéje, majd tapasszuk a hátsójára a porszívónk végét: így ráncigáljuk el az egyik unikornishoz,



és pukkasszuk ki a szobor szarvával. Szintén a szobroknál jégszellemet is találunk, amire ezután nyomban szükségünk van, mert a körénk sereglő kisebb szellemeket le kell fagyasztanunk, majd – miután lepottyantak – gyorsan fel kell őket szívnunk. Időnként Boolossus újra egyesül, de egyre kisebb lesz, ahogy fogynak a Book. Ugyanakkor a megmaradó szellemek egyre gyorsabbak lesznek, s próbálnak elmenekülni a jég elől. A végén már szinte lehetetlen utolérni őket, ezért talán érdemesebb megállni, s tüzet – azaz jeget – szüntetve magunkhoz csalogatni őket. Szintén megoldás lehet, ha jéglövedékekkel próbálkozunk (hirtelen tövig nyomva be az L-t) – már ha elég jó céllövők vagyunk.



## HENRY ÉS ORVILLE, A KÉT IKER



Az ikrek szobája látszólag lakatlan. Hasonlóan Chaunceyhoz itt is az egyik játékkal kell babrálnunk: pörgessük meg a plafonra erősített repülőket. Néhány fordulat után előjönnek az ikrek, és bújocskázni akarnak. Egyezzünk bele a játékba, és menjünk ki a szobából – elvégre mi kapjuk a „hunyó" szerepét. Visszatérve a szobába ezután több dobozt találunk, s ki kell találni, melyik alatt rejtőznek az ikrek. Mindkettőjüket meg kell találni, szóval a szerencsében nem nagyon bízhatunk. A porszívónkban annál inkább. Ha „odaszippantunk" a dobozok felé, némelyik kicsit remegni fog: azokat kell felfordítanunk. A sikereinket az ikrek azzal hálálják meg, hogy egy kocsival, illetve egy repülővel támadnak ránk. Először a közlekedési eszközöket kell kivonni a forgalomból, s utána foglalkozhatunk a jómadarakkal.

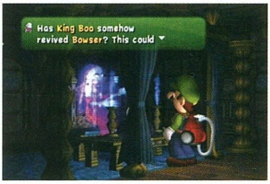
## UNCLE GRIMMZ, A SÖTÉTSÉG REMETÉJE



Boolossus elfogásával újabb adag képek készülnek a professzor laboratóriumában, ami után térjünk vissza az erkélyre. Amikor a negyedik körzet ajtajához érkezünk, egy villám csap be a kastélyba, s ez végzetes következménnyel jár: elmegy az áram, úgyhogy mindenhol elszabadulnak a szellemek – azokon a helyeken is, amiket már megtisztítottunk. A telefonos szobában felhív minket Toad, aki szerint a pincében lévő főkapcsolót kell visszanyomni. Majd még egy hívás érkezik, méghozzá a professzortól: szerinte tőkét kell kovácsolni a balszerencsénkből, s a remete felkutatására buzdít minket, aki a legsötétebb helyeket szereti, s általában tükröknél bukkan fel. A második emeleti gardrób szobára illik rá ez a leírás: ott áll az öreg a tükör előtt, s időnként még a saját árnyékától is megijed – ekkor válik láthatóvá a szíve...

## MADAME CLAIRVOYA A MEGHÖKKENTŐ JÓSNŐ

A jósnő maga ajánlja fel, hogy visszatér a képtárba, de csak az után, hogy már nem tud többé a segítségünkre lenni. Vagyis el kell vinni hozzá Mario összes hátrahagyott cuccát: a sapkáját a mosógépből, a kesztyűjét a vetítőtől, a cipőjét az ikrektől, a levelet a hátsó udvarból (a madáretetőből szívhatjuk ki), és a csillagot az obszervatóriumból. (Hogy bejussunk a csillagvizsgálóba, először gyűjtsuk meg a gyertyákat az előtérben. Bent nézzünk a távcsőbe, majd az égbolttá változott szobában szívjunk fel egy hullócsillagot, azzal lőjünk bele a Holdba, s menjünk végig a megjelenő „tejúton"). A felsorolt tárgyakat felmutatva a jósnő pontosan elmondja mi is történt Marioval, s végül hagyja magát elkapni.




## CLOCKWORK SOLDIERS, A JÁTÉKHADSEREG

A főkapcsolónál a pincében egy újabb kulcsot is felvehetünk, ami a pince másik ajtaját nyitja. A hordóknál állandóan újratermelődnek a porkupacok, de egy-egy helyen fordító panelek vannak alattuk, ezért később lerövidíthetjük az utat a plafonon keresztül. Először mondjuk még csak a kulcsra van szükségünk a helyiségből, ami a másodikon, a telefonos szoba É-i ajtaját nyitja. Azon keresztül jutunk a felhúzható katonákhoz, akiket először is be kell indítanunk: ehhez húzzuk fel valamennyi órát a helyiségben. Amikor már mindegyik zenél, a katonák életre kelnek, s persze támadnak. Csak akkor válnak sebezhetővé, ha sikerül kiszippantanunk a hátukból a kulcsot. Persze ameddig az egyikkel bajlódunk, a másik kettő nem tétlenkedik – ügyesen kell kifárasztani őket.





## JARVIS, A VÁZAGYŰJTŐ



A katonák egy liftet őriztek, amivel feljuthatunk a tetőre, s ott a bal kémény tetején találjuk a fegyverszoba kulcsát. Utóbbi helyen a páncélokból újabb szellemeket zavarhatunk elő, s az eltakarításukkal megnyithatjuk az utat a kerámia stúdióba, a vázagyűjtőhöz.

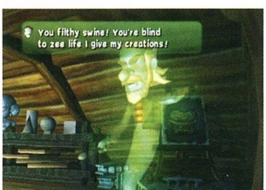
Jarvis nem engedi, hogy ingyen nézegessük a vázáit, s egy versenyre hív ki minket: valahányszor előbukkan az egyik vázából, villámgyorsan le kell fagyasztanunk őt. Kudarc esetén kitessékel minket a szobából, s kezdhetjük elölről a dolgot, viszont ha nyerünk, akkor elkaphatjuk őt.

A tetőn a másik, vagyis a jobb oldali kémény egy titkos bejáratot rejt magában: leugorva a kéménybe a bedeszkázott kincstárba jutunk, s egy halom kincs mellett egy kulcsot találunk. A távozáshoz szakítsuk le a falról a leplet, és az így előkerülő tükröt vizsgáljuk meg a GameBoy Horrorral.

## VINCENT VAN GORE, AZ ÉHEZŐ FESTŐMŰVÉSZ



A pincében begyűjtött kulcs az utolsó szobát nyitja a másodikon, ahol a közönséges szellemek megálmodója, Vincent Van Gore ténykedik. A művész valamennyi festménye életre kel, ezért egy hosszas csatának nézünk elébe. Az egyes fázisokban mindegyik szellemtípusból egyszerre három támad ránk. Amennyiben gyorsan akarunk végezni, próbáljuk meg egyszerre horogra akasztani őket. Amikor már egy szellem se maradt, magával a művésszel is végeznünk kell, s már miénk is a kulcs az alagsor utolsó ajtajához.




## SUE PEA, AZ ALVÓ KISLÁNY

Ezek után látogassuk meg a másodikon a nappalit, amin keresztül eljutunk a fejjel lefelé álló vendégszobába, Sue Pea ágyához. A nappaliban vehetünk fel vizet, amivel öntsük nyakon a kislányt. Miután így háromszor felébresztettük, hozzáláthatunk az elkapásához – közben óvakodjunk a repkedő bohócoktól.

Sue Pea begyűjtésével a jutalomláda a padlón (momentán a plafonon) jelenik meg, amit így nem tudunk kinyitni. Azonban ha távozunk, hallhatjuk, amint a szoba elfordul, s visszatérve begyűjthetjük a jutalmunkat.



## KING TERESA / BOWSER



Amennyiben már legalább 40 Boot foglyul ejtettünk, beléphetünk a titkos szentélybe, ahol a Boo király Mario festményében gyönyörködik. Úgy tervezi, hogy hamarosan egy Luigi festmény is a falán fog függeni, s ezzel megérkezünk az utolsó főellenséghez: Bowserhez.

A hatalmas szörny támadásai igen durvák. Ha épp nem tüzet fúj, akkor megpróbál felszippantani, s megrágni minket, vagy netán ránk ugrani. Húzódjunk tisztes távolságba tőle: ekkor veti be ugyanis azt a támadását, hogy tüskés aknákat szór. Az egyik ilyen aknát villámgyorsan tapasszuk rá a porszívónk végére (mivel igen súlyos darab, csak nagyon közelről érvényesül a szívó hatás), majd hátráljunk, mert Bowser minden bizonnyal megindul felénk. Amikor végül tűzfújáshoz készülődve lehajol, lőjük neki a fejének az aknát, s a robbanás lefejezi őt.

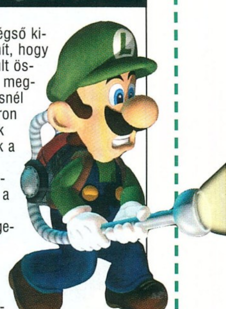
Lám Bowser valójában csak a Boo király egy gépezete, ugyanis a szörny testéből ekkor előkerül a jómadár, s hozzáláthatunk a felszívásához. Bowser feje mindeközben jeges lövedékeket köpköd, amit feltétlenül kerüljünk el. Csak rövid időnk van a támadásra, mert a király végül visszarepül a testbe, s a fej visszakapcsolódik. Midőn sikerül a Boo király energiáját alaposan lecsökkenteni, Bowser feje néha arccal hátrafelé kapcsolódik vissza, s ilyenkor a gép teljesen megbolondul. Ha nem akarjuk, hogy eltaposson minket, húzódjunk félre valamelyik kémény tövébe. (A széttört oszlopokból közben szívek kerülnek elő.) A megnyugodott Bowser végül visszacsavarja a fejét, s onnantól a már ismertetett taktikával végezhetünk vele.

## SIR WESTON A FAGYOS HEGYMÁSZÓ




A pincében a csöveknél a vízesés elzárása a feladat: fagyasszuk le a mérgező folyadékot, s a jégen keresztül keljünk át a csaphoz. Az immáron száraz részen találjuk a szomszédos hűtőszoba kulcsát, ahol az eszkimó szellem tanyázik. Gyűjtsuk meg mellette a farakásokat, mire ellenfelünk válaszlépésként jégcsapokat zúdít ránk. Sir Weston jégpáncélját természetesen ismét a tűzzel kell széttörni, s ezután el is kaphatjuk őt.

## EGÉRSZELLEMEK ÉS EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK

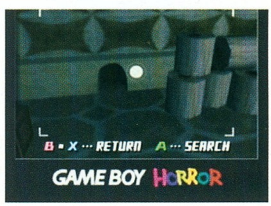


A teljesítményünk végső kiértékelésénél az számít, hogy mennyi aranyat sikerült összegyűjtenünk. Itt kell megemlíteni, hogy a Jarvisnél említett titkos kincstáron kívül létezik egy másik is, aminek az egérlyuk a bejárata a komornyik szobájában. Csak vessünk rá egy pillantást a GameBoy Horrorral!

Ezen kívül az aranyegerek befogásával is sok pénzt gyűjthetünk. Vannak olyan egerek, amiket előbb elő kell csalnunk: bizonyos sajtokat kell megvizsgálni, amelyek csak a GameBoy Horror nézetéből láthatók. Ilyen sajtot találhatunk a jósnő mögött, az ebédlőben egy szék alatt, a dolgozószoba asztala mögött, a teázóban hátul, és a safari szoba egy széke alatt.

Végül íme, mik a követelmények a különböző besorolásokhoz:

A rang: 100.000.001 vagy több arany
B rang: 70.000.001 – 100.000.000 arany
C rang: 60.000.001 – 70.000.000 arany
D rang: 50.000.001 – 60.000.000 arany
E rang: 40.000.001 – 50.000.000 arany
F rang: 20.000.001 – 40.000.000 arany
G rang: 5.000.001 – 20.000.000 arany
H rang: Legalább 5.000.000 arany



## PLAYSTATION CHEATEK

### Arc The Lad Collection

**Slime Time mini-játék**
Rakjuk be a "Making Of" CD-t, és a főmenünél üssük be: Kör, Kör, X, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Start. Ha nem hibáztuk el, az "Arc The Lad Slime Time!" feliratnak kell megjelennie.





### Hot Wheels: Extreme Racing

**Cheat menü**
Az options menü misc/code entry pontjánál kódnak írjuk be: "XTRCHT!".

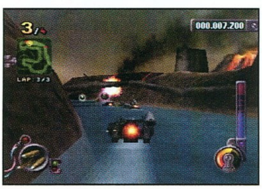


**Láthatatlanság**
Az options menü misc/code entry pontjánál kódnak írjuk be: "NOTHING".

**Fejjel lefelé mód**
Az options menü misc/code entry pontjánál kódnak írjuk be: "CEILING".

**Majmok**
Az options menü misc/code entry pontjánál kódnak írjuk be: "MONKEY".

**Majomkoponyák**
Az options menü misc/code entry pontjánál kódnak írjuk be: "BONES".



## PLAYSTATION 2 CHEATEK

### 2002 FIFA World Cup



**Különböző válogatott csapatok**
Attól függően, hogy a világbajnokságot melyik kontinensről származó csapattal nyerjük meg, megkapjuk az adott földrész válogatottját a barátságos mérkőzésekhez. Amennyiben már mindegyik válogatott aktív, úgy megkapjuk a világválogatott csapatot is.

### ESPN NBA 2Night

**Jobb teljesítmény**
A cheat menüben írjuk be: "ABILITYBONUS".

**Pontosabb kosarak**
A cheat menüben írjuk be: "EXCELLENT".

**Könnyű zsákolások**
A cheat menüben írjuk be: "DUNKERS".

**Kosárlabda fejek**
A cheat menüben írjuk be: "BALLHEAD".

**Nagyfej mód**
A cheat menüben írjuk be: "BIGHEAD".

**Nagyláb mód**
A cheat menüben írjuk be: "BIGFOOT".

**Nagykéz mód**
A cheat menüben írjuk be: "BIGHAND".

**Törpe játékosok**
A cheat menüben írjuk be: "MINIMINI".



**Sovány játékosok**
A cheat menüben írjuk be: "PANCAKE".

**Láthatatlan játékosok**
A cheat menüben írjuk be: "INVISIBLE".

**A dobások előrejelzése**
A cheat menüben írjuk be: "BEFOREIMAGE".

**Nincsenek nézők**
A cheat menüben írjuk be: "NOSPECTATOR".

**Nincs világítás**
A cheat menüben írjuk be: "DARKNESS".

### FIFA 2002: Major League Soccer

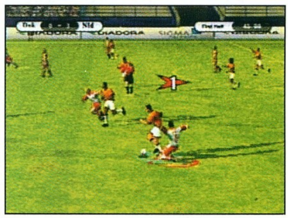
**Egyszerű győzelem**
Ha vesztésre állunk a world class módban, válasszuk a "Side Select" opciót a pause menüből, és vegyük át az ellenfél irányítását.

**Testcsel**
Rúgás közben tartsuk lenyomva az L2 + R2-t.

**Cheat mód**
A rewards képernyőn nyomjunk egy négyzetet, s ezzel hozzáférünk a csalásokhoz, amiket a játék során nyithatunk meg. A következők aktiválhatók a mellékelten felsorolt bajnokságok megnyerésével:
Big Melon (nagyfej mód) – European Champions' Cup
Crazy Ball (őrült passzok) – EFA Trophy
Stay N Play (láthatatlan palánkok) – European Championships
They All Fall Down (időhúzásnál mindenki elesik) – Copa America
Eye Catcher (óriási labda) – Gold Cup
Scrimmage (ötemberes játék) – Nyerjünk bajnoki címet az ECC-n, és bármelyik ligában professional módban.
From Outside (a távolról lőtt gólok kettőt érnek) – Nyerjünk bajnoki címet az ECC-n, és bármelyik ligában professional módban.

### Soccer America: International Cup

**Válogatott csapatok**



A "Press Start" képernyőn üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, X, Kör – ezzel megnyitjuk a válogatottakat az exhibition módban.

**Gól a szögletekből**
Szögletnél tartsuk lenyomva a Kört, majd nyomogassuk Négyzetet – ez többnyire használ.

### Star Wars: Jedi Starfighter

**Az összes cheat aktiválása**
Írjuk be kódnak: "PNYRCADE".

### State Of Emergency

**Pisztoly**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, L1, Háromszög.

**Sokkoló**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, L1, Kör.

**Borsspray**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, L1, Négyzet.

## PLAYSTATION 2 CHEATEK




**Könnygáz**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, L1, X.

**Shotgun**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, L2, Háromszög.

**Minigun**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, R1, Háromszög.

**Lángszóró**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, R1, Kör.

**Gránátvető**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, R1, Négyzet.

**Rakéta**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, R1, X.

**AK47**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, R2, Háromszög.

**M16**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, R2, Kör.

**Kézigránát**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, R2, Négyzet.

**Molotov koktél**
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Le, R2, X.

## Sunny Garcia Surfing



**Az összes tengerpart**
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Le, Fel, Bal, Bal, Le, Kör, Kör, Jobb.

## Tiger Woods PGA Tour 2002

**Az összes pálya**
Adjuk meg kódnak: "GIVEITUP".

**Az összes golfos és pálya**
Adjuk meg kódnak: "ALLORNOTHIN".

**Big Mo Ta'a Vatu választása**
Adjuk meg kódnak: "O1UTAVAATO6T".

**Brad Faxon választása**
Adjuk meg kódnak: "ENOXAF14D".

**Cedric "Ace" Andrews választása**
Adjuk meg kódnak: "TSWERDNA12O".

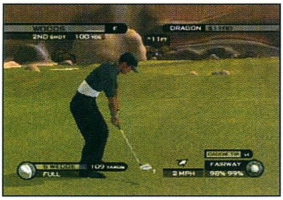
**Erika "Ice" Von Severin választása**
Adjuk meg kódnak: "RVESNOV08G".

**Jasper Parnevik választása**
Adjuk meg kódnak: "OKIVENRAP02U".

**Jim Furyk választása**
Adjuk meg kódnak: "OKYRUF05R".

**Justin Leonard választása**
Adjuk meg kódnak: "RDRANOAEL13O".

**Kellie Newman választása**
Adjuk meg kódnak: "SNAMWEN172".



**Lee Janzen választása**
Adjuk meg kódnak: "INEZNAJ11W".

**L'Mo választása**
Adjuk meg kódnak: "P2UTAVAAT15S".

**Melvin "Yosh" Tanigawa választása**
Adjuk meg kódnak: "WAWAGINAT07I".

**Monty választása**
Adjuk meg kódnak: "EYTNOM09E".

**Notah Begay III választása**
Adjuk meg kódnak: "DYAGEB04E".

**Stuart Appleby választása**
Adjuk meg kódnak: "UYBELPPA160".

**Solita Lopez választása**
Adjuk meg kódnak: "GZEPOL10R".

**Super Tiger választása**
Adjuk meg kódnak: "2TREPUS01S".

**Vijay Singh választása**
Adjuk meg kódnak: "SHGNIS03P".

## TransWorld Surf

**Cheat mód**
Szörfözés közben üssük be: Select, Négyzet, Fel, Fel, Négyzet, Le, Le, Négyzet, Bal, Bal, Négyzet, Jobb, Jobb, Négyzet, Fel, Négyzet, Bal, Négyzet, Le, Négyzet, Jobb, Négyzet, Fel, Fel, Négyzet, L1.

**Teljes speckó**
Szörfözés közben üssük be: Select, Négyzet, Fel, Négyzet, Le, Négyzet, Bal, Négyzet, Jobb, Négyzet, Le, Négyzet, Fel.




**Cápa-szörfdeszka**
Szörfözés közben üssük be: Select, Négyzet, Fel, Négyzet, Le, Négyzet, Bal, Négyzet, Jobb, Jobb, Négyzet, Le.

**Könnyű úszás**
Szörfözés közben üssük be: Select, Négyzet, Fel, Négyzet, Le, Négyzet, Bal, Négyzet, Jobb, Jobb, Négyzet, Bal.

**Gyorsabb evezés**
Szörfözés közben üssük be: Select, Négyzet, Fel, Négyzet, Le, Négyzet, Bal, Négyzet, Jobb, Négyzet, Le, Le.

**Láthatatlan szörfdeszka**
Szörfözés közben üssük be: Select, Négyzet, Fel, Négyzet, Le, Négyzet, Bal, Négyzet, Jobb, Négyzet, Bal, Négyzet, Fel.

**Zöld szörf**
Szörfözés közben üssük be: Select, Négyzet, Fel, Négyzet, Le, Négyzet, Bal, Négyzet, Jobb, Négyzet, Fel, Négyzet, Bal.

**A kijelzők kikapcsolása**
Szörfözés közben üssük be: Select, Négyzet, Fel, Négyzet, Le, Négyzet, Bal, Négyzet, Jobb, Négyzet, Fel, Négyzet, Jobb.

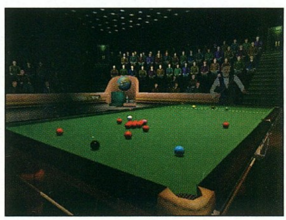
**Másfajta színek**
Szörfözés közben üssük be: Select, Négyzet, Fel, Négyzet, Le, Négyzet, Bal, Négyzet, Jobb, Négyzet, Le, Négyzet, Bal.

**Disco fények**
Szörfözés közben üssük be: Select, Négyzet, Fel, Négyzet, Le, Négyzet, Bal, Négyzet, Jobb, Négyzet, Le, Négyzet, Jobb.

**A kódok kikapcsolása**
Szörfözés közben üssük be: 4xSelect.

## World Championship Snooker 2002

**Azonnali győzelem**
A karakterszerkesztés képernyőjén névnek adjuk meg: "CHAMP458".



## PLAYSTATION 2 ACTION REPLAY 2 (+GAMESHARK) KÓDOK

### 18 Wheeler: American Pro Trucker

PAL M / NTSC
0E3C7DF2 1645EBB3 EC8935C8 1440C69C
0C154147 F8FCFDFD

**Az idő lefagyasztása**
3C278FC3 F8FCCD72 D05F8D02 0000FBFF
103037A4 0000EA30
(Az R1 lenyomásával.)

**Maximális rakományérték**
3C2790DF F8FD789F 0CCA0E26 1456B80C
1CA7B8C4 14BE598C
0CCA0E26 1456B80C
1CCD7094 14BE598C
(Az R1 lenyomásával.)

**Maximális pontszám**
3C278FBB F814487F

### Alone In The Dark: The New Nightmare

PAL M
ECBA526C 1456E60A

**Örök életerő**
4C2B36B4 1456E781
4C2B39F4 1456E781

**Bója-Carnby**
4C3B74F0 1456E7A6

**Kikapcsolhatatlan elemlámpa**
4C2B36AC 1456E7A6

**Futó Carnby**
4C2C0084 1456E79D

**Cyborg szemű Carnby**
4C006030 1456E7A6

**Örök Revolverlőszer**
4C2B38A4 1456E7B7
4C2B3BE4 1456E7B7

### Airblade




PAL M / NTSC
0E3C7DF2 1645EBB3 0E3C7DF2 1645EBB3
0C1081A7 F8FCFDFD 0C1A6183 F88DDC7F

**Magas pontszám**
3C279E9F 4FECFEFE 2C27A6A1 F8FC02BC

**Az összes szint és stunt attack**
3C29AA87 F8FCFEF1 3C29B287 F8FCFEF1
3C29AA9F F8FCFEF1 3C29B29F F8FCFEF1
3C29AAB7 F8FCFEF1 2C29B2B7 F8FCFEF1
3C29ABCF F8FCFEF1 2C29B3CF F8FCFEF1
3C29ABE7 F8FCFEF1 2C29B3E7 F8FCFEF1

### Arctic Thunder

PAL M
EC8C264C 144160FC

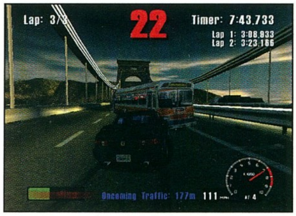
**Monster Pontok**
4CC02C78 1456B00C
4CC02C76 1456E00C

**Az összes aranymedál**
1CB571E8 61DFB00C
1CB571E4 61DFB00C
1CB571E0 61DFB00C
1CB571DC 61DFB00C
1CB571D8 61DFB00C
1CB571D4 61DFB00C
1CB571D0 61DFB00C
1CB571CC 61DFB00C
1CB571C8 61DFB00C
1CB571EC 61DFB00C
1CB571F0 61DFB00C
1CB571F4 61DFB00C

**Elképesztő sebesség**
1CC02EA0 D396E7A5
(Ne használjuk a halál lassú sebességgel.)

**Halál lassú sebesség**
1CC02EA0 1456F025
(Ne használjuk az elképesztő sebességgel.)

### Burnout




PAL M / NTSC
0E3C7DF2 1645EBB3 EC8783CC 1444403C
0C09C237 F8FCFDFD

**Örök Credit**
2C2E1E9F F8FCFE53 4CBB7938 1456089C
4CBC83E8 1456089C
4CA26E78 1456089C

**Folyamatos Boost**
3C31A82B BAC4FEFE 4CADF902 145625DD

**Bónuszkocsik**
3C2EC34B F8FCFEFE 1CA21528 1456E7A5
3C2EC353 F8FCFEFE 1CA2152C 1456E7A5
3C2EC35F F8FCFEFE 1CA21530 1456E7A5
3C2EC367 F8FCFEFE 1CA2152E 1456E7A5
1CA21534 1456E7A5
1CA21538 1456E7A5
1CA2153C 1456E7A5
1CA21540 1456E7A5

**Survival mód**
3C2EC4EB F8FCFEFE 3CA215C4 1456E7A5

**Face Offs**
3C2EC4DB F8FCFEFE 3CA215B4 1456E7A5
3C2EC4DF F8FCFEFE 3CA215B8 1456E7A5
3C2EC4E3 F8FCFEFE 3CA215BC 1456E7A5
3C2EC4E7 F8FCFEFE 3CA215C0 1456E7A5

**Az összes bajnokság**
3C2EC3AF F8FCFEFE
3C2EC3B3 F8FCFEFE
3C2EC3B7 F8FCFEFE
3C2EC3BB F8FCFEFE
3C2EC3BF F8FCFEFE

**Az összes pálya**



## THE BOUNCER

PAL M / NTSC
EC878AC0 14319674 EC878D98 1456E60A

**Az összes karakter megnyitva**
4CAB1C10 1456B00C
4CAF8748 1456B00C

**Örök BP**
4CAB0B18 1456B00C 1CAC4390 1455692C
4CAB0B20 1456B00C






## PLAYSTATION 2 ACTION REPLAY 2 (+GAMESHARK) KÓDOK

3C2EC36F F8FCFEFE 3CA2154C 1456E7A5
3C2EC373 F8FCFEFE 3CA21554 1456E7A5
3C2EC377 F8FCFEFE 3CA2155C 1456E7A5
3C2EC37B F8FCFEFE 3CA21564 1456E7A5
3C2EC37F F8FCFEFE 3CA2156C 1456E7A5
3C2EC383 F8FCFEFE 3CA21574 1456E7A5
3C2EC387 F8FCFEFE
3C2EC38B F8FCFEFE
3C2EC393 F8FCFEFE
3C2EC39B F8FCFEFE
3C2EC39F F8FCFEFE
3C2EC3A3 F8FCFEFE
3C2EC3A7 F8FCFEFE

### Everblue

**PAL**
**M**
0E3C7DF2 1853E59E
EE8CA8DE BCA99C80

**Rengeteg pénz**
D105941E C19E7B82

**Végtelen levegő**
D105941A FE6E7765

**Örök stamina**
D105943E 00EE9A94

### ESPN NBA 2night 2002
**PAL**



**M**
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EBCDE BCBDDDCA

**Az összes cheat megnyitása**
CE463E74 BCA99A82
CE463E76 BCA99BA2

**Végtelen creation pontok**
DE8DC972 C8AC9A43
DE8FFFFE C8ADF327
DE8FFF86 F8BD9BCD
DE8FFFBE C4ADE6E4
DE8FFF82 4A3E110B
DE8FFF8E F0BD85E3
DE8FFF8A CE499B85
DE8FFF92 6A5D9CCF

### ISS 2

**PAL**
**M**
0E3C7DF2 1853E59E
EE8C8E86 BCA99C80

**Az L2 lenyomásával 99 gól P1-nek**
0E93A1F8 BCA99982
CE91658E BCA99BE6
(Ne használjuk a „0 gól P1-nek” kóddal.)

**Az L2 lenyomásával 0 gól P1-nek**
0E93A1F8 BCA99982
CE91658E BCA99B83
(Ne használjuk a „99 gól P1-nek” kóddal.)

**Az R2 lenyomásával 0 gól P2-nek**
0E93A1F8 BCA99882
CE914906 BCA99B83
(Ne használjuk a „99 gól P2-nek” kóddal.)

**Az R2 lenyomásával 99 gól P2-nek**
0E93A1F8 BCA99882
CE914906 BCA99BE6
(Ne használjuk a „0 gól P2-nek” kóddal.)

**Nagyobb kreált játékosok**
CE93636A BCA99A82
(Ne használjuk a „kisebb kreált játékosok” kóddal)

**Kisebb kreált játékosok**
CE93636A BCA99B83
(Ne használjuk a „nagyobb kreált játékosok” kóddal)

**Az ellenfél kapusa nem tud mozdulni**
DE91266E C8A9DBA0

### LMA Manager 2002

**PAL**
**M**
0E3C7DF2 1853E59E
EE82133A BCA99C80

**Örök pénz az Arsenalnak**
D1ED3ABE F7436482

**Örök pénz az Aston Villanak**
D1ED3982 F7436482

**Örök pénz a Blackburn Roversnek**
D1ED39D6 F7436482
**Örök pénz a Boltonnak**



D1ED381A F7436482

**Örök pénz a Charltonnak**
D1ED3F6E F7436482

**Örök pénz a Chelseanek**
D1ED3EB2 F7436482

**Örök pénz a Derby Countynak**
D1ED3D86 F7436482

**Örök pénz az Evertonnak**
D1ED3DCA F7436482

**Örök pénz a Fulhamnek**
D1ED3C1E F7436482

**Örök pénz az Ipswitchnek**
D1ED3362 F7436482

**Örök pénz a Leeds Utd-nak**
D1ED32B6 F7436482

**Örök pénz Leicester Citynek**
D1ED31FA F7436482

**Örök pénz a Liverpoolnak**
D1ED31CE F7436482

**Örök**

## BLOODY ROAR 3

**PAL**
**M**
EC8E3138 1456E60A

**Az összes mód megnyitva**
4C8ADCD4 1456B00C
4CB7569C 1456B00C

**Survivor Mode Counter**
4C8AD484 1456E781

**Örökélet - Yugo**
1CE63CBC 1456E7A5
1C2518EC 1456E7A5
1C2538EC 1456E7A5






## PS2 AR2 (+GAMESHARK) KÓDOK

**pénz a Man Utd-nak**
D1ED3012 F7436482

**0 pénz a Man Utd-nak**
D1ED3012 BCA99B83

**Örök pénz a Middlesbroughnak**
D1ED3766 F7436482

**Örök pénz a Newcastle Utd-nak**
D1ED36AA F7436482

**Örök pénz a Southamptonnak**
D1ED35FE F7436482

**Örök pénz a Sunderlandnek**
D1ED35C2 F7436482

**Örök pénz a Spursnak**
D1ED3416 F7436482

**Örök pénz a West Hamnek**
D1ED2B5A F7436482

**Örök pénz a Barnsleynek**
D1ED2AAE F7436482

**Örök pénz a Wolvesnak**
D1ED187A F7436482

**Örök pénz a Lincoln Citynek**
D1ED0466 F7436482

**Örök pénz a Sheffield Utd-nak**
D1ED26EE F7436482

### World Rally Championship

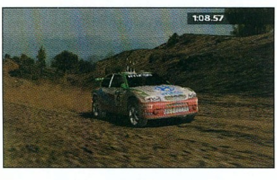
| PAL | NTSC |
|---|---|
| **M** | |
| 0E3C7DF2 1645EBB3 | 0E3C7DF2 1853E59E |
| 0C0F9BDB F89A3E7F | EE8EFC6E BCC3ACAA |

**Gyors kommentálás**
1CB1530D F8FCFEF1 FE25A5DB BCA99B84

**Repülő kocsik a visszajátszásnál**
1CB15311 F8FCFEF1 FE25A5D8 BCA99B84

**Helikopter nézet**
1CB1530F F8FCFEF1 FE25A5DE BCA99B84

**Láthatatlan kasztni**
1CB15310 F8FCFEF1 FE25A5D9 BCA99B




**Több sebesség és gyorsulás**
1CB1530C F8FCFEF1 FE25A5DD BCA99B84

**Hallucináló nézet**
1CB15312 F8FCFEF1

**Fordított kamera**
1CB1530B F8FCFEF1 FE25A5D2 BCA99B84

**Vízalatti grafika**
1CB1530E F8FCFEF1 FE25A5DF BCA99B84

## GAMECUBE CHEATEK

### GameCube System

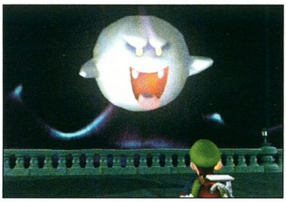
**Másfajta bejelentkező hangok**
Amikor a gép bekapcsolása után megjelenik a GameCube logo, tartsuk lenyomva a Z-t, s a normálistól eltérő hangokat fogunk hallani. Amennyiben a Z lenyomása után kb. egy másodperccel az A-t is nyomva tartjuk, megint csak újabb hangokat hallhatunk.

**A start logo irányítása**
Amikor a kocka beugrál a képbe, az „A" nyomva tartásával megpörgethetjük azt.

### Luigi's Mansion



**Another Mansion mód**
Miután egyszer már végigvittük a játékot, menthetünk egy állást, annak nekifogva pedig kicsit másképp alakulnak a dolgok, és a szellemek erősebbek lesznek. A játék folyamatosan nyilvántartja, hányszor vittük már végig.

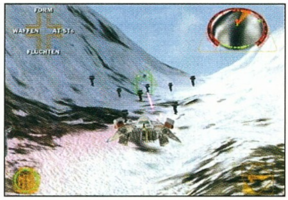


**A nagy szívek helyei**
A temetőben, a teljesen balra lévő sírkő mögött.
Chauncey gyerekszobájában a fiókban.
A safari szobában, a sarokasztal tetején lévő ládában.
A pinceraktárban, a középső polcon (a porszívóval lehet elővarázsolni).

### Star Wars: Rogue Leader - Rogue Squadron 2

**Örökélet**
Kódnak vigyük be: "JPVI?IJC". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "RSBFNRL". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját.

**Pályaválasztás**
Kódnak vigyük be: "!??QWTTJ". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "CLASSIC". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját. Megjegyzés: ez a kód csak a normál küldetéseket nyitja meg.



**Asteroid Field bónuszszint**
Kódnak vigyük be: "TVLYBBXL". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "NOWAR!!!". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját.

**Death Star Escape bónuszszint**
Kódnak vigyük be: "PYST?OOO". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "DUCKSHOT". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját.

**Revenge On Yavin bónuszszint**
Kódnak vigyük be: "OGGRWPDG". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "EEKEEK!". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját.

**Triumph Of The Empire bónuszszint**
Kódnak vigyük be: "AZTBOHII". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "OUTCAST!". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját.

**Birodalmi teherhajó**
Kódnak vigyük be: "AJHH!?JY". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "BUSTOUR". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját.

**Millennium Falcon**
Kódnak vigyük be: "MVPQIU?A". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "OH!BUDDY". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját.

**Naboo Starfighter**
Kódnak vigyük be: "CDYXF!?Q". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód má-



## GAMECUBE CHEATEK

sik felét: "ASEPONE!". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját.

**Slave 1**
Kódnak vigyük be: "PZ?APBSY". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "IRONSHIP". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját.

**TIE Fighter**
Kódnak vigyük be: "ZT?!RGBA". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "DISPSBLE". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját.

**Tie X1**
Kódnak vigyük be: "NYM!UUOK". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "BLKHLMT!". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját.



**Az összes tech upgrade**
Kódnak vigyük be: "AYZB!RCL". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "WRKFORIT". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját.

**Fejlesztői kommentár**
Kódnak vigyük be: "BLAHBLAH".

**Documentary werkfilm**
Kódnak vigyük be: "?INSIDER".

**Art galéria**
Kódnak vigyük be: "EXHIBIT!".

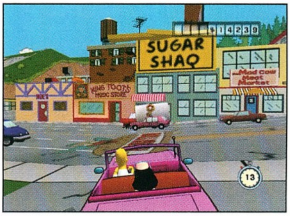
**Music hall (teszt opció)**
Kódnak vigyük be: "COMPOSER".

**Stáblista**
Kódnak vigyük be: "THATSME!".

**Fekete-fehér grafika**
Kódnak vigyük be: "LIONHEAD".

### The Simpsons: Road Rage

**Különböző csalások**
Az alábbi kódok közül többet is be lehet vinni egyszerre, de valamennyi dolog csak egy menet erejéig működik – ameddig vissza nem térünk a főmenühöz. Amennyiben bármelyik kód aktív, a road rage módban nem lehet pénzt gyűjteni.




**Piros kockaautó**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: B, B, Y, X.

**Smithers Mr. Burn autójában**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: B, B, Y, Y.

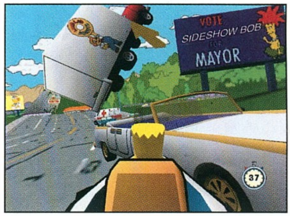
**Nuclear Busz**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: B, B, Y, A.

**Speciális mozdulatok**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: A, B, B, A. Ezek után a gáz+fék+kézifék+valamelyik irány kombinációval – amikor a levegőben vagyunk – megpördülhetünk, a gáz+kézifék lenyomásával, majd a kézifék felengedésével pedig turbót kapcsolhatunk be.

**Time Trial mód**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: X, B, Y, A. Ennél a módnál nincs forgalom az utcákon, a dudával pedig megállíthatjuk/elindíthatjuk/lenullázhatjuk az órát.

**Horizontális képmegosztás**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: 4xY. Kétjátékos módnál így nem vertikálisan, hanem horizontálisan lesz felosztva a kép.

**Extra nézetek**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: 4xB. Ezzel új nézetek aktiválódnak a pause képernyőn. Ha még többet akarunk, hasonlóképp eljárva üssük be: B, 3xA.




## WAVE RACE: BLUE STORM

**Password opció**
Az options menünél nyomjuk le egyszerre a Start + Z + X kombinációt, s ezzel megkapjuk a kódbeírás lehetőségét, melyet eredetileg azért építettek be, hogy a hivatalos Nintendo magazinok pályázatokat hirdethessenek meg. Ezek közül persze némelyik már rég lejárt, de azért az alábbi versenyeken próbára tehetjük magunkat.

**Dolphin Park stunt pálya**
Írjuk be kódnak, hogy "KTUPWNPD", s ezzel megnyitjuk a pályát a stunt mód normál változatában. Ha esetleg a japán verzióval játszunk, használjuk a "463YWNX3" kódot.

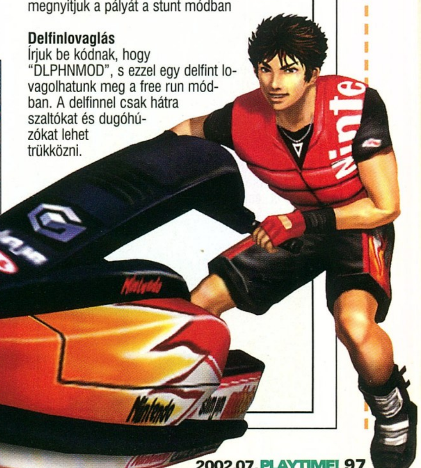



**La Razza Canal time attack pálya**
Írjuk be kódnak, hogy "MJV8LKL6", s ezzel megnyitjuk a pályát a time attack mód hard változatában

**Lost Temple Lagoon time attack pálya**
Írjuk be kódnak, hogy "LQ3TRKTE", s ezzel megnyitjuk a pályát a time attack módban. Ha esetleg a japán verzióval játszunk, használjuk a "J784WMHF" kódot.

**Southern Island stunt track**
Írjuk be kódnak, hogy "WCX5WP5A", s ezzel megnyitjuk a pályát a stunt módban

**Delfinlovaglás**
Írjuk be kódnak, hogy "DLPHNMOD", s ezzel egy delfint lovagolhatunk meg a free run módban. A delfinnel csak hátra szaltókat és dugóhúzókat lehet trükközni.



## GAMECUBE CHEATEK

**Felső nézet**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: 3xX, Y.

**Éjszakai mód**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: 4xA.

**Lassított mód**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: A, X, B, Y.



**Egyszerű karakterek**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: 4xX.

**Ütközési vonalak kirajzolása**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: B, B, A, A.

**Nincs térkép**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: Y, B, B, X.

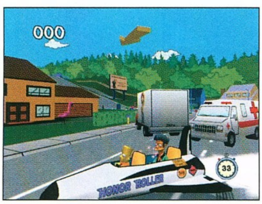
**Rejtett újévi szereplő**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: B, B, X, Y. Avagy állítsuk át a gép óráját január 1-re, és a karakterválasztásnál menjünk a ?-re.

**Rejtett halloweeni karakter**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: B, B, X, A. Avagy állítsuk át a gép óráját október 31-re, és a karakterválasztásnál menjünk a ?-re.

**Rejtett hálaadási karakter**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: B, B, X, X. Avagy állítsuk át a gép óráját november negyedik csütörtökjére, és a karakterválasztásnál menjünk a ?-re.

**Rejtett karácsonyi karakter**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: B, B, X, B. Avagy állítsuk át a gép óráját december 25-re, és a karakterválasztásnál menjünk a ?-re.

**Az összes kód kikapcsolása**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L+R-et, és üssük be: 4xStart.



## XBOX CHEATEK

### Amped: Freestyle Snowboarding

**Cheat mód**
Válsszuk ki az "Options" menüből a "Cheats" opciót, majd ügyelve a kis- és nagybetűkre írjuk be: "GimmeGimme". Ezzel megnyitjuk az összes pályát, ruhát, felszerelést, és snowboardot. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, majd a B-vel léphetünk ki a cheat menüből. (Ez utóbbiak az összes többi csalásra is vonatkoznak.)

**Raven választása**
Válsszuk ki az "Options" menüből a "Cheats" opciót, majd ügyelve a kis- és nagybetűkre írjuk be: "RidinwRaven". Raven az eredeti Xbox technikai demóból a lány egy Xbox deszkával.

**Steezy választása**
Válsszuk ki az "Options" menüből a "Cheats" opciót, majd ügyelve a kis- és nagybetűkre írjuk be: "ChillinwSteezy".

**Szuper statisztikák**
Válsszuk ki az "Options" menüből a "Cheats" opciót, majd ügyelve a kis- és nagybetűkre írjuk be: "BigsteeZ".



**Perfekt ugrások**
Válsszuk ki az "Options" menüből a "Cheats" opciót, majd ügyelve a kis- és nagybetűkre írjuk be: "StickiT".

**Szuper ugrások**
Válsszuk ki az "Options" menüből a "Cheats" opciót, majd ügyelve a kis- és nagybetűkre írjuk be: "MegaLeg".

**Szuper pörgések**
Válsszuk ki az "Options" menüből a "Cheats" opciót, majd ügyelve a kis- és nagybetűkre írjuk be: "WhirlyGig".

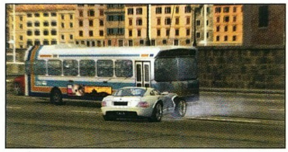
**Szabad mozgás**
Válsszuk ki az "Options" menüből a "Cheats" opciót, majd ügyelve a kis- és nagybetűkre írjuk be: "ZiPster". Ezzel gyorsan tudunk mozogni akár emelkedőnek felfelé is.

**Hepehupás terep**
Válsszuk ki az "Options" menüből a "Cheats" opciót, majd ügyelve a kis- és nagybetűkre írjuk be: "MegabOUnce".

**Nehezebb szaltózás és pörgés**
Válsszuk ki az "Options" menüből a "Cheats" opciót, majd ügyelve a kis- és nagybetűkre írjuk be: "KeepnReal".

**Nincs fának ütközés**
Válsszuk ki az "Options" menüből a "Cheats" opciót, majd ügyelve a kis- és nagybetűkre írjuk be: "buzzsaW".

### Burnout



**Befejezés bónuszok**
Teljesítsük a játékot, s ezzel megnyílik a free run mód, a free run twin mód (két játékoshoz), és a "credits" opció.

**Face Off mód**
Teljesítsük a bajnokságot, s ezzel megnyílik a face off mode a Roadster ellen.

**Roadster**
Legyőzve a Roadstert a face off módban elnyerhetjük azt, plusz újabb face off módot nyithatunk meg egy másik kocsi ellen.



**Towtruck**
Győzzük le a Towtruckot a face off 2-nél, s ezzel megnyitjuk azt.

**Saloon GT**
Győzzük le a Saloon GT-t a face off 3-nál, s ezzel megnyitjuk azt.

**Busz**
Győzzük le a buszt a face off 4-nél, s ezzel megnyitjuk azt.

### RalliSport Challenge

**Profi kocsik**
A pilótánk nevének adjuk meg: "WheelToWheel", s ezzel elérhetővé válnak a következő autók: Saab 9-3 T16 4x4, Opel Astra T16 4x4, Ford Focus Rallycross, Citroen Xsara Rallycross, Mitsubishi Lancer EVO 65, Subaru Impreza Hill Climb, Lancia Delta Integrale, és Nissan Skyline.

**Klasszikus autók**
A pilótánk nevének adjuk meg: "TheGoodStuff", s ezzel elérhetővé válnak a következő autók: Metro ER4, Peugeot 205 TI6, Audi Quattro SI, és Lancia Delta S4.

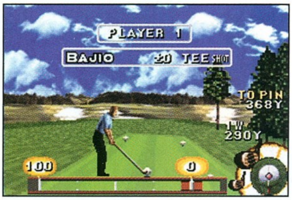


GAME BOY ADVANCE CHEATEK

## ESPN Final Round Golf 2002

**Seaside pálya**
Gyűjtsünk össze 600.000$-t, vagy nyerjünk a Pacific Country Club bajnokságon.

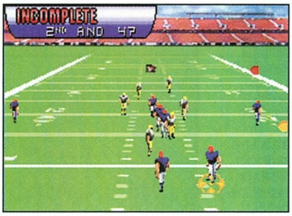
**Northern Hill pálya**
Gyűjtsünk össze 900.000$-t.




**Evergreen Country Club pálya**
Gyűjtsünk össze 1.7 millió $-t.

## NFL Blitz 20-02

**Matchup kódok**
A matchup képernyőn az L, B, és az A gombokkal lehet bevinni az alábbi csalásokat – jóváhagyni őket pedig a Jobb irány lenyomásával kell.
432 – Örök turbó
321 – Nincs véletlenszerű bénázás
313 - Árnyékjátékosok
131 – Ogre Field
225 – Snow Field




## Power Rangers: Time Force

**A végső ütközet**
Kódnak írjuk be: "8QSD".

## Rugrats: Castle Capers

2 – QGPCJNWXGWCB
3 – QQTKJYWLGKGF
4 – CTKLJKGLSCQR
5 – RLPTKKGLWKWP
6 – FZLDVHMMDQRB
End - JSJRJKSLXCFJ

## Super Street Fighter 2X Revival

**Egyszerűbb speciális mozgások**
Egyjátékos módban játszva üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, s ezzel egyszerűbb kombinációkkal lehet előcsalni a speciális mozdulatokat. Az „easy special" módot ezután a Selecttel kapcsolhatjuk ki/be.




**Akuma/Gouki**
Gyűjtsünk össze 5000 pontot.

**Shin Akuma/Gouki**
Gyűjtsünk össze 9999 pontot.

**Gallery mód**
Teljesítsük a játékot 8-as nehézségi szinten, continue felhasználása nélkül. Ezután a főmenüben az R lenyomásával léphetünk a galériába.

## Tetris Worlds

**Klasszikus mód**
A főmenüben menjünk a "Marathon" opcióhoz, ott tartsuk lenyomva az L-t, és nyomjunk egy Selectet. Ezután lépjünk be a Marathon képernyőjére, ahol a "Popular" opcióval klasszikus Tetrist indíthatunk.

**A címképernyő „irányítása"**
A címképernyőn az R-rel és az L-lel variálhatunk, hogyan forogjon a világ.

## Wild Thornberrys: Chimp Chase

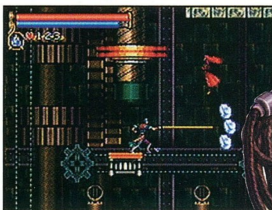
**Pályakódok**

| | |
|---|---|
| Jungle 2 | 4S7JXTJ3 |
| Jungle 3 | 473H1SZD |
| Plains 1 | B147T3B2 |
| Plains 2 | 4DZZFB7F |
| Plains 3 | Y5TSGWK2 |
| Arctic 1 | 6GRHJ74W |
| Arctic 2 | KF3W?6Jr |
| Arctic 3 | MR8594NJ |
| Outback 1 | 8!YJCDH4 |
| Outback 2 | !!2VKJFS |
| Outback 3 | NDC4SJ3S |
| End | M661M8LB |




## CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

**Különböző csalások**
Írjuk be az alábbi neveket, majd velük indítsunk új játékot:
CROSSBOW - Shooter mód (több szívvel, erősebb fegyverekkel és célkövetős tőrrel)
DAGGER - Thief mód
GRADIUS – Fighter mód (Nathan erősebb lesz)
FIREBALL – Magician mód (az összes DSS kártya)







# GAMEBOY ADVANCE SAROK



# BREATH OF FIRE 2

## A GOLDEN SUN NZOMÁBAN

KIADÓ/FEJLESZTŐ **CAPCOM**

Az első Breath of Fire (eredetileg SNES-re jelent meg, de körülbelül fél éve követte GBA-ra is) nagy vonalakban arról szólt, hogy egy Ryu nevű fiatal srác megmenti a világot, midőn legyőzte a rettenetesen aljas és zsarnoki istennőt Miliát. Most, a második részben ötszáz évvel később járunk, amikor a hatalmas tettre már senki nem emlékszik. Ekkor születik meg egy Ryu nevű legényke, aki lassanként belekeveredik egy nagy kalandba...

Az egész teljesen ártatlanul indul, az lesz a feladatunk, hogy bebizonyítsuk egy cimboránk ártatlanságát – Bow-t ugyanis azzal vádolták meg, hogy ellopott valamit az egyik nemes házából. Az igazság ezzel szemben kicsit más: Bow tényleg azért ment oda, hogy ellopja a cuccot, ám ezt már nem tudta megtenni, mert egy szárnyakkal rendelkező, denevér-szerű nő megelőzte. Ryu a kaland elején semmit nem tud a Sárkányklánokról, saját képességeit sem ismeri – habár elvileg csak a szomszéd városba kellene elmennie, hogy visszahozza a csajt is a szajréval (így akarják ugyanis bebizonyítani, hogy Bow ártatlan). Ez persze nem megy ilyen könnyedén, az egyik településről továbbküldenek a következőbe, és ez így megy tovább jópár(száz)szor – mindenki csak azt meséli, hogy merre látta indulni a nőt. Közben persze egyre több karakter csatlakozik hozzánk, egyre többet tudunk meg a világról, és egyre részletesebben tárul fel előttünk, hogy mibe is keveredtünk. Erről nem mondanék semmit – egyrészt mert nem akarom elrontani senki szórakozását, másrészt pedig mert még nem sikerült végignyomnom a BOF2-t – nem egy egyestés játék!

A harc körökre osztott rendszerben folyik: kiadjuk a parancsokat, aztán azok a résztvevők gyorsaságának függvényében hajtódnak végre. Csata közben nagyjából a szokásos lehetőségek vannak előttünk, a támadás, varázslás, tárgyhasználat és menekülés mellett azonban mindenkinek van egy speciális képessége is. Szintén hasznos lehet, ha a karakterek irányítását átadjuk a gépnek – bár ennek az a hátulütője, hogy a gép hajlamos elhasználni a komolyabb esetre tartogatott tárgyainkat.

A csapatban összesen nyolcan lehetnek (harcban csak négyen vehetnek részt), és be kell mondanom, hogy ezek a figurák az általam valaha látott legfurábbak. Spar például egy növény, de lesz egy Jean nevű békánk és egy Sten nevű majmunk is – arról nem is





beszélve, hogy Bow barátunk is egy kutya. Igazán nem tudom, hogy ki designolta ezeket az arcokat, de az biztos, hogy az én ízlésemet nem találta telibe. Az viszont már jobban tetszett, hogy mindegyik alaknak van egy olyan képessége, amit a világtérképen használhatunk. Ryu például horgászni tud (ehhez persze kell neki egy bot meg némi csali is), és a leggyakrabban olyan halakat fog ki, amik gyógyítanak. A Katt névre hallgató impulzív macskahölgy az utunkat álló sziklákat tudja szétzúzni, a már említett Jean pedig békává tud változni, ami lehetővé teszi nekünk a kisebb folyók átúszását. Persze ahhoz, hogy az adott képességet használhassuk, az illetőt kell megtenni a csoport vezérének, azaz őt kell az első helyre rakni.

A játék során fontos lesz az úgynevezett Shaman Fusion, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy a világon élő hat sámánt felkutatva összeforrhatunk velük, ami karaktereinknek hatalmas fejlődést jelent – persze egyáltalán nem mindegy, hogy melyik emberünket (illetve kutyánkat, majmunkat, növényünket...) melyik sámánnal „hozzuk össze", meg kell találni az ideális kombinációkat.

A megvalósítást leszámítva az volt a legnagyobb bajom a Breath of Fire-rel, hogy nem egyértelmű, hogy mikor mit kell csinálni. Egy csomószor csak a véletlennek köszönhettem, hogy folytatódott a történet – valamiért bementem egy házba, ahol egy közjáték fogadott; ide kellett volna bemenni, de egyszerűen semmi nem utalt erre. Ha nem nézem el az ajtót, akkor alighanem még mindig tanácstalanul bolyonganék a játékban.

A BOF kinézetén látszik, hogy nem egy mai gyerek, de annyira ez még nem is lenne gáz, ha a lények, a karaktereink rendesen animálnának – de ez nem így van. Amikor megütünk valakit, akkor a harcosunk nem ugrik oda, csak egy három fázisból megoldott animáció keretében maga elé kaszál, aztán kiíródik a sebzés. Különösen észrevenni ezt, ha elővesszük a Golden Sunt, és megnézzük az ottani gyönyörű effekteket, a pompásan animált lényeket. Tulajdonképpen a BOF2 egyedül a történetében üti a Golden Sunt (valljuk be, ez nem olyan nehéz dolog), minden másban az a jobb. Pontosan ezért csak azoknak ajánlom, akik azt már kivégezték, esetleg némi retro-hangulatra vágynak.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 68 % |
| HANG | 74 % |
| ÉRTÉK | 80% |

## ZSEBHÍRADÓ

### Super Mario Advance 3

A Super Mario Bros. 2 és a Super Mario World után a következő SNES-es átirat sokak örömére a Yoshi's Island lesz. A játékmenetben kell egy kis csavarra számítani, ezúttal Yoshi nem csak egy bónusz lesz, hanem egyenesen ő lesz a főszereplő. Neki kell Baby Mario-t eljuttatni a pálya végére. A grafika igen érdekes: olyan, mintha ceruzával vázlatot készítettek volna, aztán a csinosítgatás elmaradt – persze nem csúnya, sőt, igen stílusos. Itt már lesznek 3D-ben mozgó platformok, úgyhogy mindenki jobban jár, ha megedzi reflexeit (ennek hiányában idegeit).



### Metroid Fusion

A történetről ugyan semmit nem lehet tudni, az azonban mindenkit meglepett, hogy az E3-on játszható demóban nem Samust kellett irányítani.



Pontosabban a szint végén lehetett vele találkozni, de így főleg nem értettük – a Nintendósok meg nem akartak válaszolni. Egyébként a játék stílusában a SNES-es szuperjátékra emlékeztet, az irányított figura Samus minden mozgását elő tudta adni (nyolcirányú tüzelés, elrugaszkodás a falról). Rengeteg különböző ellenfél lesz, az egyetlen kipróbálható pályán nyolc (plusz egy hatalmas főellenség) eltérő bestiát számoltunk meg.

# SCORPION KING: SWORD OF OSIRIS

## INKÁBB SKORPIÓ, MINT KIRÁLY

KIADÓ **VIVENDI UNIVERSAL** FEJLESZTŐ **WAYFORWARD**

A hatalmas nyereséget termelő film után természetesen kijött a GBA-változat (PS2-re és GC-re is jön Scorpion King, armiről monstre E3-beszámolónkban olvashatsz), ami csak nagyjából követi a film eseményeit. Az első pályán még álmaink nőjét, Cassandrát irányítjuk, de egy legyőzhetetlen főellenség után muszáj átvenni a férj felett a hatalmat: ezután Mathayusszal kell kimenekíteni a hölgyet. A Conan-hasonmás kétféle fegyverrel rendelkezik: egy hosszúkarddal (ez a lassabb, de messzebbre ér) és egy dupla pengével. Az ellenfeleknek semmi esze nincsen, amikor meglátnak minket, akkor odafutnak, és megpróbálnak belénk marni. Ezt bősz kardozással megelőzhetjük, ilyenkor némelyek – az emberek – általában megijednek, és elfutnak. Ez különösen akkor vicces, amikor mögöttük szakadék, tüskék, vagy éppen futóhomok van, ilyenkor bősz lemmingekként vetik magukat a halálba. Mathayusnak rendelkezik néhány különleges mozdulattal is: egy speciális támadás (a karddal egy szúrás, a pengéket meg elhajítja), amit szinte sosem fogunk használni; a falugrás, amit akár a végtelenségig ismételhetünk (így lehet felkúszni a szűk körtőkben); és a nélkülözhetetlen csimpaszkodás, amikor a fatetőzetbe tudunk belekapaszkodni (itt csak azzal vigyázzunk, hogy hogyan ugrunk le erről, mert a pályatervezők általában ajándékkal (robbanó hordókkal) kedveskednek a legvalószínűbb leérkezési pontoknál).

A játékmenet meglehetősen közepes, de a Scorpion King igazi problémája a rövidsége – két és fél óra alatt végigjátszottam! A grafika sem verdesi az eget, a lények még csak-csak kinéznek valahogy, de a hátterek bizony



nagyon csúnyák, tisztán látszik rajtuk, hogy milyen elemekből rakták össze őket. Sajnos a mentést jelszavakkal (színes portrékat kell megfelelő sorrendbe rakni) oldották meg. Nem mondanám, hogy ez egy kifejezetten rossz program, de ha platformjátékokról van szó, akkor a Super Mario Advance 2 az etalon, és ahhoz közel sem tud érni...

GRAFIKA 73 %
HANG 65 %
ÉRTÉK 71%

# BRITNEY'S DANCE BEAT

## DÁRIDÓZZUNK BRITNEY-VEL

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **ART**

A Space Invaders legelső változata még 1978-ban jelent meg a játéktermekben, és azonnal minden idők egyik legsikeresebb játékává vált. Kicsit furcsa, hogy 25 évvel később még van rá kereslet, de ezt bizonyítja, hogy az Activision nemrégiben kiadta a játék modernizált, új köntösbe bújtatott változatát.

A program szabályai igen egyszerűek: lődd le a magasból az idegen űrhajókat, lehetőleg úgy, hogy te közben kikerült a rakétákat, lézereket, bombákat. Ez persze elég egyszerűnek hangzik, de a valóságban egyáltalán nincs így. A kis kártyára rárakták az eredeti játékot is (Classic néven találhatod meg), amit valószínűleg a föld teljes népességének a fele már ismer: itt van három bunkerünk is, amik lassanként mennek tönkre a találatok alatt. Felül az idegenek árja ugyanis egykedvűen menetel balról-jobbra, aztán vissza; de minden fordulónál közelednek felénk egy kicsit – ha




lelérnek, végünk van. Pontosan ezért célszerű az aljáról és a széléről lebontani először az idegeneket, így megkönnyítjük saját helyzetünket.

Van egy modernizált kiadás is a kártyán (pusztán az eredetiért nyilván viszonylag kevesen ruháznának be rá – főként, hogy az ottani eredményünket nem is tudjuk elmenteni) , itt már sokkal nagyobb szerepet kap a logika is. Ha sikerül egymás után lelőni négy ugyanolyan színű űrjárművet, akkor kapunk egy bónuszlövedéket. Például ha kilövünk négy piros lényt (persze úgy, hogy közben semmilyen más szín nem zavar be), akkor kapunk egy olyan ágyút, ami függőlegesen egy egész oszlopot kitöröl. Négy kékért egy olyan jár, ami az első eltalált géptől elindul balra, és mindent szétrobbant, ami az útjába kerül. Természetesen a pályákon úgy vannak elhelyezve az ellenfelek, hogy az egyik bónuszlövedéket felhasználva úgy irthassunk egyet, hogy egy újabb bónuszt kapjunk. A legtöbb helyszínt meg lehet csinálni tíz alatti lövésből – persze ehhez hatalmas gyakorlat kell.

Száz pálya, jónéhány főellenség (és teljesen klassz robbanáshangok) vár ránk, szóval rendesen felfújták az eredetit. Én speciel jól elvoltam vele egy vonatozás alatt, de azt nagyon kétlem, hogy kiadnék érte tizenvalahányezer forintot. Csak annak ajánlom, aki tényleg Space Invaders-függő, nekik nélkülözhetetlen.

GRAFIKA 35 %
HANG 86 %
ÉRTÉK 53%

## ZSEBHÍRADÓ

### Golden Sun: Lost Age



Az egyik kedvenc GBA-játékunk folytatását is bemutatta a Nintendo az E3-on, sajnos teljesen japánul, ráadásul itt még egy készséges fejlesztő sem állt, hogy válaszoljon kérdéseinkre. Ezért csak néhány dolgot figyelhettünk meg: a karakterek ugyanazok, mint az első részben, tehát valószínű, hogy át lehet majd másolni az elmentett állásokat. A grafika nem lett sokkal szebb – persze ez nehéz is lenne, mert a Golden Sun mind a mai napig a legszebb GBA-játék. Persze új idézések is vannak, ezeken azért látszik, hogy a programozók még profibbá váltak.

### Zelda: A Link to the Past



A GameCube-os mellett egy másik Zelda-játék is közeledik a befejezéshez, a SNES-es Link to the Past átirata. Sokak szerint ez volt a valaha készült legjobb 2D-s Zelda, és nagyon úgy néz ki, hogy GBA-n is tarolni fog. Stílusos grafika, rengeteg fejtörő, és élvezetes játékmenet – bennünket teljesen elvarázsolt. Ráadásul kapunk egy teljesen új négyjátékos-módot (sajna mindenkinél kell lennie kártyának), amit Four Swords-nek hívnak. Itt mindenki egy színes Linket alakít, egy szál karddal kezdve a küzdelmet a szörnyek ellen – tehát egy kooperatív módról van szó.

### Castlevania: Harmony of Dissonance

Mivel a Konaminál semelyik nagy konzolos játékuk nem volt játszható, kicsit csalódtunk bennük, egészen addig, amíg meg nem láttuk a Castlevaniát. Fantasztikus grafikája van, ráadásul sokkal világosabb színekkel megoldva, mint az előző rész, ezért a nem tökéletes fényviszonyok között is tudtuk – nagyjából – követni az eseményeket. Ezúttal Juste Belmonte-ot irányíthatjuk, aki természetesen a korbácsát sem hagyta otthon – sőt, ezúttal sokkal pontosabban irányíthattuk a csapásokat. Kár, hogy nálunk csak jövőre várható...

# SPACE INVADERS

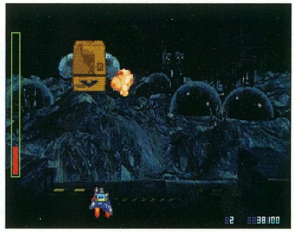
## JÓ FORMÁBAN

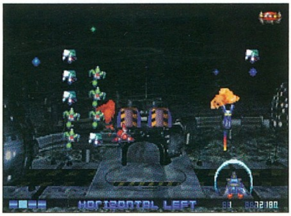
KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **TORUS GAMES**

A Space Invaders legelső változata még 1978-ban jelent meg a játéktermekben, és azonnal minden idők egyik legsikeresebb játékává vált. Kicsit furcsa, hogy 25 évvel később még van rá kereslet, de ezt bizonyítja, hogy az Activision nemrégiben kiadta a játék modernizált, új köntösbe bújtatott változatát.

A program szabályai igen egyszerűek: lődd le a magasból az idegen űrhajókat, lehetőleg úgy, hogy te közben kikerült a rakétákat, lézereket, bombákat. Ez persze elég egyszerűnek hangzik, de a valóságban egyáltalán nincs így. A kis kártyára rárakták az eredeti játékot is (Classic néven találhatod meg), amit valószínűleg a föld teljes népességének a fele már ismer: itt van három bunkerünk is, amik lassanként mennek tönkre a találatok alatt. Felül az idegenek árja ugyanis egykedvűen menetel balról-jobbra, aztán vissza; de minden fordulónál közelednek felénk egy kicsit – ha lelérnek, végünk van. Pontosan ezért célszerű az aljáról és a széléről lebontani először az idegeneket, így megkönnyítjük saját helyzetünket.








Van egy modernizált kiadás is a kártyán (pusztán az eredetiért nyilván viszonylag kevesen ruháznának be rá – főként, hogy az ottani eredményünket nem is tudjuk elmenteni) , itt már sokkal nagyobb szerepet kap a logika is. Ha sikerül egymás után lelőni négy ugyanolyan színű űrjárművet, akkor kapunk egy bónuszlövedéket. Például ha kilövünk négy piros lényt (persze úgy, hogy közben semmilyen más szín nem zavar be), akkor kapunk egy olyan ágyút, ami függőlegesen egy egész oszlopot kitöröl. Négy kékért egy olyan jár, ami az első eltalált géptől elindul balra, és mindent szétrobbant, ami az útjába kerül. Természetesen a pályákon úgy vannak elhelyezve az ellenfelek, hogy az egyik bónuszlövedéket felhasználva úgy irthassunk egyet, hogy egy újabb bónuszt kapjunk. A legtöbb helyszínt meg lehet csinálni tíz alatti lövésből – persze ehhez hatalmas gyakorlat kell.

Száz pálya, jónéhány főellenség (és teljesen klassz robbanáshangok) vár ránk, szóval rendesen felfújták az eredetit. Én speciel jól elvoltam vele egy vonatozás alatt, de azt nagyon kétlem, hogy kiadnék érte tizenvalahányezer forintot. Csak annak ajánlom, aki tényleg Space Invaders-függő, nekik nélkülözhetetlen.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 74 % |
| HANG | 79 % |
| ÉRTÉK | 72% |

# DRIVEN

## STALLONE NÉLKÜL

KIADÓ **BAM!** FEJLESZTŐ **CRAWFISH**




Remélhetőleg egyszer valaki bebizonyítja, hogy filmek alapján lehet jó játékokat készíteni (oké, a Star Warstól eltekintve – de az meg nem film, hanem életforma!). A Drivent körülbelül egy éve játszották itthon a mozik, Stallone szerepelt benne (mellesleg a játékhoz nem adta az arcát), mint CART-versenyző – akkorát bukott, mint ide Makó.







A játék nem a szokásos Mode-7, azaz ál-3D grafikát használja, mint a legtöbb GBA-s versenyjáték, hanem egy rögzített felülnézeti kamerát. Hogy ez mennyire jó, azt objektíven nem lehet megmondani, nekem bejött, de hallottam olyat, hogy valaki falramászott tőle. Ennek a döntött kameranézetnek köszönhetően néha ugyanis amikor balra akarunk kanyarodni, akkor a jobbra-gombot kell lenyomni – persze ezt is, mint mindent, meg lehet szokni. Leginkább az a zavaró, hogy így csak igen rövid szakaszát látjuk be az útnak, néha teljesen meglepő módon jön szembe egy kanyar. Mindenesetre a látvány így elég közepes, szerencsére legalább a pályák különböző környezetben fekszenek: mindenhol más tereptárgyakat találunk. A kocsik igen aprók lettek, de legnagyobb meglepetésemre látszik rajtuk a sebződés – ha sokat megyünk a falnak, akkor a kocsiról leválnak alkatrészek (!), és egyre gyűröttebb lesz a kasztni.

A Driven a játékmódok tekintetében is tud újat mutatni, köszönhetően filmes múltjának: van egy sztori-mód. A filmet nem láttam (Stallonét egyébként is lvből nem nézünk), és az az igazság, hogy sokat a játék alapján sem tudtam meg róla; jó, van ez a két fickó, akik vadul versengenek, de aztán ennyi. Itt különféle küldetéseket kell teljesítenünk, például fel kell vennünk három érmét a pályáról egy kör alatt ÉS még egy bizonyos időt is teljesíteni kell. A többi játéklehetőség (gyakorlás, arcade-mód, szimpla verseny, bajnokság és multiplayer) már ismerős lehet másik száz játékból, ezeket nem részletezném.

Némi fantasy-elemet is beleszőttek a Drivenbe: ha a csúcssebességhez közel megyünk el egy checkpoint mellett, akkor a kocsink belecsúszik „a Zónába". Ez azt jelenti, hogy üstökösként száguld eztán, ráadásul még gyógyul is – ezt kell kihasználni a nehezebb versenyeken. A Driven GBA-s verziója sokkal jobb lett, mint a PS2-es, én egész jól eljátszogattam vele... Mégis, ha egy nagyon klassz autóversenyre vágysz, akkor várj még pár hónapot a Colin McRae 2.0-ra!

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 73 % |
| HANG | 75 % |
| ÉRTÉK | 77% |

## ZSEBHÍRADÓ

### Virtua Tennis

A legjobb DC-s sportprogram ősszel jelenik meg GBA-ra, és elmondhatjuk, hogy csak a grafika minősége romlott ki-



csit, a játék ugyanolyan élvezetes és egyszerűen kezelhető. Természetesen négyen is lehet majd egymás ellen játszani, igazán kár, hogy ezt a lehetőséget az E3-on még nem tudták bemutatni. Természetesen a World Circuit-mód is visszatér, sőt, lesz néhány új minijáték is!

### The Revenge of Shinobi



A Sega nagyon ráment régi MegaDrive-os játékainak GBA-ra ültetésére (kijön az Altered Beast és a Golden Axe is!), ezek közül a Shinobi ragadott meg minket leginkább. A kedvenc ninjánkat irányítva kell leküzdeni a pályákat, lesz itt minden, a shurikenezéstől kezdve a centire kiszámított ugrásokig. Sajnos semmi extrát nem terveznek hozzáadni a játékhoz, pedig annak azért örültünk volna...

### Super Monkey Ball

Ez a GameCube-ra már korábban megjelent játék meglepő módon teljes 3D-ben került át a kis gépre, ráadásul a pályák is ugyanazok. A gond mindössze annyi volt, hogy itt hiányzott a játék precíz kezeléséhez szükséges analóg kar, ezért már az első néhány helyszínnel is meggyűlt a bajunk. Az elkészülésig még majdnem egy év van hátra.



# WOLFENSTEIN 3D

## VAN ÉLET A DOOM ELŐTT

KIADÓ **BAM!** FEJLESZTŐ **STALKER**

Kevés olyan játék van, ami létrehoz egy új játékstílust. Extrém sportokat bemutató programok már voltak Tony Hawk előtt is, és a Final Fantasy I-nél is vannak évekkel régebbi RPG-k. Azonban a Wolfenstein ilyen program: ez volt a valaha készült első FPS. Persze a stílus igazán népszerűvé a Doommal vált, de mégiscsak ez volt a kezdet. A GBA-s Wolf az eredeti PC-s változat tökéletes, pixelpontos átirata – ez egyrészt jó, másrészt viszont rossz. Jó, mert megvan a régi hangulat, a régi pályák és a régi ellenfelek. Nem hittem volna, de régről néhány titkos ajtóra is emlékeztem, ezek ugyanott voltak, mint tíz éve.

Azonban a pontos átiratnak vannak hátrányai – mégpedig az, hogy mivel semmit nem fejlesztettek rajta, ezért nem igazán tudja felvenni a versenyt az újabb FPS-ekkel; elég csak a Doomra vagy az Ecks vs. Severre gondolni. A grafika, mint az a képeken is látszik, nagyon kopár, nagyon pixeles. A padlón és a plafonon nincsenek textúrák, egyszínű az egész. Ráadásul az oldalfalak sem túl változatosak: van a kék fal, van a fehér fal és van a vörös – csak néha találunk egy festményt, zászlót vagy lambériát, ami kicsit dob az amúgy monoton környezeten. Manapság a játékokban követelmény az is, hogy az ellenfeleknek legyen valamiféle intelligenciája – no, ez itt nem így van, ha meglátnak minket, akkor elindulnak felénk, és közben lőnek (az külön mókás, hogy a farkaskutyák csak cikk-cakkban tudnak közlekedni). Fegyverek tekintetében sem túl nagy a választék, és a 16 pályát is hamar ki lehet végezni – persze az abszolút újoncoknak tovább tart, amíg mindent felderítenek.

Amikor megjelent, hatalmas durranás volt a




Wolfienstein, mindenki ezzel játszott, mindenki arról beszélt, hogy a Mecha-Hitlert hogy ölte meg. Ma viszont igencsak szürke kis programmá silányodott – nem véletlen, hogy az id-nek nincs már ehhez köze – ők jelenleg a Doom 3-at faragják PC-re. Az E3-on már kint volt a Doom 2 GBA-n; fantasztikusan nézett ki, sokkal jobban, mint az első rész átirata – sokkal jobb lesz, mint a Wolfenstein.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | ?? % |
| HANG | ?? % |
| **ÉRTÉK** | **??%** |

# SW: ATTACK OF CLONES

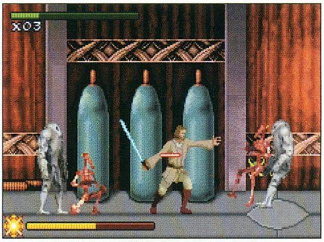
## EZT MÉG PIRX PILÓTA IS MEGIRIGYELHETNÉ!

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **PALMER PRODUCTIONS**

A klónok támadásba lendültek, és természetesen nem csak a filmvásznon. Ahogy az várható volt, George Lucas teremtményei a legkülönbözőbb helyeken bukkannak fel, s igyekeznek minél több lóvét kihúzni a zsebünkből. Obi-Wan és nevezetes padawanja mintha tényleg jedi erővel rendelkezne: még csak az érintésük sem szükséges, és a GBA-val rendelkező Star Wars rajongó máris rohan a kasszához, és önként csengeti a zsetonokat csupán azért, hogy a buszon és a villamoson se maradjon Star Wars nélkül. Az elvakult híveket persze lehetetlen visszatartani, viszont aki még egy kicsit habozik, az talán jobban teszi, ha elolvassa ezt a rövidke kis tesztet a játékról.

A GBA-s klóntámdás összesen 11 szinten követi végig a film eseményeit, méghozzá kétféle szemszögből. Nagyrészt Obi-Wan vagy Anakin bőrébe bújva oldalra gördülő pályákon haladhatunk előre, s közben kaszabolhatjuk a buckalakókat, a droidokat meg egyebeket, s a küzdelemben nem csak a lézerkardunkat, hanem olyan jedi képességeket is bevethetünk, mint a magasugrás, amivel átszökkenhetünk a veszélyes mélységek felett, és a telekinézis, amivel feldönthetjük az ellenfeleinket. A pályák másik fajtája - melyek bár elenyésző számban vannak jelen - 3D-s kidolgozást kaptak: ezeknél mindig valamilyen jármű belsejében találjuk magunkat.

Noha a játék fejlesztője ugyanaz, mint aki a remek Doomot készítette GBA-ra, ez nem igazán látszik meg a végeredményen. A terep elnagyolt kidolgozása miatt egyáltalán nem érezzük, hogy a figuránk rajta sétál, sokkal inkább olybá tűnik, mintha csak oda lenne vetítve. Star Wars helyett egy Pirxet kapunk. A 3D-s részek pedig még szörnyűbbek. Amikor üldözzük Jango Fett bérgyilkosát, bizony nagy képzelőerő szükséges ahhoz, hogy a rusnyán textúrázott poligonokban egy modern város egyik főútját véljük felfedezni. Ráadásul ezen az utcán nincs forgalom, vagy ami van, az nem annak tűnik: mindenféle idétlen mértani alakzatot kell kerülgetnünk. Jellemző a Star Wars franchise-ra, hogy a játék leglényegtelenebb részei a leginkább dicséretre méltók: a sztori meséléséhez egy az egyben a film képei villannak fel a kis Gameboyunk képernyőjén, amikor pedig nekifogunk a játéknak, a moziból ismert scroll vezeti fel a történetet, az eredeti (nem MIDI!) zenével. Lám tud ez a GBA, csak az a baj, hogy elfecsérelik az energiáit...



| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 50 % |
| HANG | 85 % |
| **ÉRTÉK** | **58%** |



# POSTAI MERÉNYLET



Hola!
Mesélnék egy kicsit a mai napomról: Ma volt a napja, hogy rájöttem, a mocsok kis újságárus valamilyen meggondolatlan célból a múlt havi Playtime! mögé rejtette az e havit.

**Lehet, hogy évkönyv formában akarja értékesíteni őket. Egyébként nem is rossz ötlet: nagyobb dózisban így válhat a könnyed, légies téma súlyos tudománnyá.**

Ma volt a napja annak is, hogy az előbbiekből kifolyólag végérvényesen lemaradtam arról, hogy telefonáljak Nektek, és ezzel minden esélyem elveszett a mozira nézve...:-((( Ma volt ugyancsak a napja, hogy egy különös, számora eddig ismeretlen, és főképp meglepő hangot hallattam, ami ASCII-ben nagyjából így "néz" ki: YIKES... Ennek az lehet az oka, hogy megláttam az egy oldalas Levrovot. Tudom, hogy mondtad, hogy (hogy, és megintcsak hogy!) **(Hogyhogy "hogy"?! Hoggyá' má!)** valamikor egy oldalas lesz, de ha már most ilyen, akkor mi lesz az E3 hírek alatt?! (hmm, szép kis körmondat, nemde?)

**Tényleg nem rossz, majd be is küldjük valahova elemzésre. Hogy (hehe, úgy tűnik, fertőző!) milyen lesz az E3 hírek alatt, azt gondolom a mellékelt ábra viszonylag jól példázza, miképp azt is, hogy a postai merényletek terjedelme és a lap aktuális témái közötti összefüggéseket egyelőre még jótékony homály fedi. Nemrég egy Russel Crowe-filmből megtudtam, hogy az ilyen jellegű rációk matematikai modelljének feltárását jobb inkább ráhagyni a csodálatos elmékre, amelyek itt ugyebár köztudottan nem tartózkodnak. (Habár személy szerint én néha úgy érzem, mintha néha üldözőbe vettek volna az oroszok...)**

Ja, és ma volt a napja a foci VB kezdetének is:-) (no igen: Ma volt a napja annak is, hogy ilyen hülye e-maillel fárasztalak).

**Akkor én már tudom, hogy milyen napom van. Kíváncsian várom, hogy a tiéd hogyan alakul...**

Ha már azt mondtad, hogy nyugodtan beleszólhatunk az újság szerkesztésébe, akkor én azt mondanám, hogy a poszter méretét vegyétek a felére, és így megmaradna, amit "ki lehet akasztani", és nyernénk négy oldalt is! (hű, ez még az előző körmondatot is felülmúlja!)

**Ötletnek nem rossz, és mivel te úgy körülbelül a századik lehetsz, aki ezt felveti, itt az ideje itt is megbeszélni, hogy mi ennek a technikai akadálya: a Veszprémi Nyomda jelenleg úgy vitelezi ki az újságot, hogy 16 oldalt (azaz egy ívet) nyomnak belőle egy menetben. Egy ekkora ívet még félbe tudnak vágni úgy, hogy egy A2 poszter és 83-90. oldal legyen belőlük, de további félbenyiszálás kisérlete azt eredményezi, hogy a vágómasina A4-es lapokra szecskázza az egész miskulanciát. Ha már itt tartunk: egy matematikai modellben az eljárást kifejezhetnénk egy "-akoztat -<space>" képlettel, lévén így a Playtime! szór(akoztat)ó lapból szórólappá válna - ami mondjuk pillanatnyilag nem szerepel sem rövid-, sem hosszú távú terveink között.**

A végére egy kérdés: A FFX tényleg lesz magyar nyelven is???

**(Miután közöltük, hogy a Sony Hungária illetékesétől származó információ szerint nemcsak hogy Final Fantasy X-ből, de egyáltalán bármilyen Sony-játékból nem várható a közeljövőben honosított verzió, újabb e-mail ütötte fel a fejét a playtime@vogel.hu postafiókban:)**

A Final Fantasy kapcsán: Akkor viszont rosszul volt írva az újságban. (47. old.: a FFX mellett ott egy kis csillag, a "jelmagyarázatnál" pedig: ,,- már előrendelhető, H - magyar nyelven")

Üdv.: zombie-nyuszie

**Kedves húsvéti élőhalott! Alapvetően bízunk olvasóink kiváló ítélőképességében (amiről már akkor eleve tanúbizonyságot tesznek, amikor megvásárolják a mi kis lapunkat), ergo abban is, hogy halálos pontossággal tudnak különbséget tenni reklám és szerkesztőségi anyag között. Az említett oldal tetején látható extravagáns CD Galaxis felirat, valamint a Playtime!-ban szokásostól kissé eltérő megjelenési forma azt jelzi, hogy az alábbiakban nem egyik botcsinálta tollnokunk, hanem bizonyos CD Galaxis fejti ki aktuális meglátásait a világ dolgairól. Mivel ők ezért a felületért némelyes készpénzt helyeztek el kiadónknál letétbe (mint az nagy általánosságban hálás hirdetőink remek szokása), nem nagyon szoktuk elemezgetni reklámjaik tartalmát - a kasszától való távozás után mindenkinek a szíve joga, ha a világképében PS2 szerepel 5000 Ft-ért, Tomb Raider Xboxra, netán egy forró éjszaka Garrison tanár úrral. (Na neeem, az utolsó talán mégsem menne.) Egyébként az idézeted a mi példányunkban így fest: ,,* - már előrendelhető, H - magyar nyelven" - ideje sutba hajítani a matematikai modelleket, mert azok nélkül is megállapítható az egy *-nyi eltérés. Ez a mi olvasatunkban azt jelenti, hogy a *-gal jelölt cucc előre megrendelhető (bár ez nem túl értékes információ, lévén mi még nem láttunk olyan kereskedőt, aki "hátha-lesz-egyszer"-alapon ne vett volna fel előrendelést BÁRMIRE), a H betűvel jelöltből pedig magyar nyelvű is létezik (ami mondjuk esetünkben szintén nem túl informatív, lévén egy tétel sincs H betűvel jelölve).**

**Szóval bízz bennünk: tényleg nem lesz magyar nyelvű FFX - viszont ha nálad TÉNYLEG nincs meg a *, akkor téged az a döbbenetes szerencse ért, hogy limitált példányszámú, ún. "Kreml-verziónk"-hoz jutottál hozzá, az interaktív hullócsillaggal! Feltétlenül tedd el, mert pár év múlva annyit fog érni, hogy akár saját saját zsebből is finanszírozhatod az éppen aktuális FF honosítását!**

***

Hello!

Valamelyik emberke ott nálatok írt egy számomra gyanús cikkecskét a 2002. júniusi szám 15. oldal bal alsó sarkába "árháború" címmel. **(Ha valaki lemaradt volna róla: A cikkecske arról szólt szólt, hogy a Microsoft a megjelenés után már egy hónappal csökkentette a PAL-rendszerű területeken az Xbox indokolatlanul magas árát, és hogy azon felhasználók vérnyomását, akik az első hónapban még az eredeti árért vásárolták meg a konzolt, valamelyest elfogadhatóbb szintre hozzák, a számla bemutatása ellenében felajánlottak nekik egy ajándék plusz kontrollert és két tetszőleges játékot.)** Arról lenne szó, hogy én voltam akkora tökfej, hogy 115 rugóért megvettem az Xboxot. Most azt akarom megtudni, én miképp juthatnék hozzá a két játékomhoz és a controlleremhez INGYEN! Ennyi. Hello!

Lónyai Dániel



**SNES RPG-ket vennék vagy cserélnék (USA & Japán is). E-mail: zoltan74@axelero.hu Tel.: 20/456-8500**

**PS2, fullextrás, Action Replay 2-vel, tartozékaival, játékokkal, DVD filmekkel olcsón eladó. Hívj, megegyezünk! D. Kovács Attila, Szolnok, Garibaldi u. 2. Tel.: 0620-955-6626**

A hirdetés díja szavanként 20 Ft + ÁFA (a név, a cím és a telefonszám nem számít szónak). Mivel ez az ár roppant baráti, ezt a hirdetési lehetőséget kizárólag magánszemélyek vehetik igénybe és kizárólag jogtiszta játékok cseréjére/eladására/vételére, valamint hardverekre vonatkozhat. Ha hirdetni akarsz, akkor fizesd be rózsaszín postai utalványon címünkre a hirdetés díját (Vogel Publishing 1300 Budapest 3, Pf. 210.), majd küldd el a befizetést igazoló szelvény fénymásolatát (ne az eredetit, mert akkor mivel igazolod, hogy befizetted?) és a hirdetést ugyanerre a címre.

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTI

**Ha rövid választ akarsz, akkor: gyakorlatilag sehogy. Ha megütött a guta, akkor nyugodj békében - ha hosszabb válaszra van szükséged (esetleg felmerült benned a gyermeki "mé' nem?" kérdés), akkor kicsit messzebbről kell kezdeni a dolgot (de egyszer célba jutunk!). A tőlünk nyugatra fekvő országokban egy tömegtermék (teszem azt, egy Xbox) eljuttatása a vásárlókig nagyjából az alábbi egyszerű sablont követi: a futószalagról legördült masinákat a gyártótól átveszi a (nagyon)nagyker, aki továbbpasszolja a cuccot a bevásárlóközpontoknak és a kisebb nagykereknek (utóbbiak pedig a kiskereknek) - így mindenki marad a saját kaptafájánál és volumenénél, és így a lehető leggyorsabban jut el hozzád a cucc. Ha a gyártó például a Microsofthoz hasonló akciót szervez, akkor te ugyanúgy elérheted őket ugyanezen az úton visszafelé: a lánc tagjainál ugyanis már ott vannak az ingyen cuccaid (vagy másnapra ott lesznek) - beviszed a számlát a vásárlás helyszínére, aztán már ballaghatsz is haza velük (a németeknél egyes helyeken akár gyorspostával is kiküldik házhoz, szóval mászkálni sem kell). Meghibásodás esetén dettó ugyanez a helyzet: az eladótól kapsz egy cserekésüléket, ő pedig visszaküldi a láncon a rossz konzolt Bill Gatesnek, hogy dugja, ahova akarja. Működik is ez a dolog - addig, amíg az Európai Unió határait át nem léped keleti irányban. Mifelénk, Balkániában ugyanis már eleve felmerül a kérdés, hogy ki a franc hozta be az országba a cuccot?! Merthogy a Microsoft magyarországi leányvállalata biztos nem, ők ugyanis nem hoznak be Xboxot. Ha a gépet valami multinál vetted (Kóra, Ósön meg ilyenek), akkor az a francia vagy angol anyavállalatán keresztül jött be (ami egyébként szabálytalan, ugyanis kutya kötelességük lenne a gyártó helyi kirendeltségétől vásárolni - az egy más kérdés, hogy tudnak-e vagy sem). Ez még a szerencsésebbik eset, mert a törvények szerint kötelessége legalább egy éves garanciális szervizszolgáltatást is nyújtani a termékhez - ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy kapsz egy másikat (ha épp nincs, akkor majd két-három hét múlva, de mindenképpen értesítenek), a rosszat meg kidobják a kukába. A rosszabb eset az, amikor kiskertől (vagyis akármelyik boltban) vetted az Xboxot. Az a gép ugyanis majdnem biztosan a "szürke import" nevű esemény útján jött be az országba. Ez a dolog a következőképpen zajlik: élelmes, kicsinyke tőkével rendelkező bolttulajdonos beül az autóba, és kigurul a Bécs melletti Shopping City Südbe (vagy ha már annyira nincs tőkéje, hogy autója se, akkor felül egy buszra, ami kiviszi 2-3 ezer forintért), vesz 5-10 Xboxot, hazafelé a határon visszakéri az osztrák ÁFA-t, itthon pedig szépen eladja őket pár nap alatt, és kezdi az egészet először. Gépenként kényelmesen meg lehet keresni minimum egy tízest, de ha jól látom, a tiedén olyan 40 körül maradt. (Bár lehet, hogy te nem első kézből vetted, azért lett magasabb az ára - mindenesetre minden annyit ér, amennyit hajlandók érte fizetni, hm?) Mivel az azonnali eladásra szánt gép számláját Mr. Élelmes nem fogja őrizgetni az utókornak (vagy ha mégis ezt tenné, életének akkor sem lesz központi problémája, hogy elhozza a kontrolleredet és a játékaidat Bécsből), a következőket teheted: 1. Káromkodsz. (Azt mindenképpen, arra szükség van!) 2. Ha nagyon mérges vagy a kezeit széttáró eladóra, akkor esetleg felhívod rá egy-két illetékes állami szerv figyelmét - a dolog bizonyos vonatkozásaiból adódóan a személye például roppantul érdekelheti a Vám- és Pénzügyőrséget, valamint az APEH-et. (Ettől ugyan nem leszel beljebb egy kontrollerrel és két játékkal, de legalább a rosszindulat megvolt...Ha százból egy megbukik, akkor egyébként is ténylegolyan amatőr, hogy meg is érdemli!) 3. Tudomásul veszed, hogy egy kialakult helyzet áldozata vagy, és ezt bizony megszívtad. Sorry,de erről van szó.**

***

Hi Playteam team!

1. Olvastam a postai merényletet. Az XBOX TÉNYLEG karcolja a lemezeket! (Ne kérdezd, hogy hogyan.) **(Hogyan?)** De! Csak a Japánba importált gépek. (Hír forrás: www.stop.hu)

**Oké. Én is olvastam róla, még ha nem is a www.stop.hu-n (egy online terminál bulvár hírbörzéje ugyanis nem tartozik az általam szavahihetőnek tartott médiák közé). Az említett levél ugyebár azzal a kérdéssel kezdődött, hogy igaz-e, hogy az Xbox karcolja a lemezeket, mert ő több boltot is felhívott, és két helyen is azt mondták neki, hogy az egyiket annyira összekarcolta, hogy már nem is olvasta, blabla... Feltételeztem, hogy egy Playtime!-olvasó nem japán boltokba telefonált információért. Természetesen a bolti okostojás is a neten olvasta, valami - szintén nagyon okos - fórumon, és mint Mr. Jólértesült, már mint tényt közölte szegény telefonálóval (meg minden arra járóval), körülbelül úgy, mint a - bocs a profán hasonlatért - férfitársaságokban gyakorta elhangzó "minden nő k**va" kitételt, melynek hangoztatói kizárólag egyetlen aktuális példából jutottak erre a figyelemre méltó általánosításra. Egy hírt sokféleképpen lehet tálalni, és a headline-okra kiéhezett média egyébként is roppantul szereti az egymástól lopkodott híreket jó nagyra felfújni, hogy holnap is legyen min csámcsogni. Például az imént tüsszentettem. Nem különösebben világrengető esemény, de egy kereskedelmi tévé esetleg előadhatná a Nagy Hapci-ügyet úgy is, hogy: "*Újabb influenzajárvány van kitörőben a Playtime!-nál*?! *Halálos áldozatokról egyelőre még nem érkezett hír!*", másnap: "*Az ÁNTSZ vezető főorvosa cáfolta a hírt, hogy járványveszély fenyegetne a Playtime! felől, habár elrendelte a környék kiürítését, és további orvosi konzíliumokat hívott össze a gyilkos kórokozó azonosítására!*". Harmadnapra a fél ország ott ülne a tévé előtt, és azt lesné, hogy döglünk-e már szépen - holott csak arról van szó, hogy be kellene csukni az ablakot, mert huzatban ülök. Erre a CD-ügyre visszatérve, az eredeti hír egyébként így hangzott (azt már nem tudom, hogy az IDSA-nál olvastam-e vagy az MCV-nél):"*Japánban(!) né-hány(!) felhasználó azért vitte vissza Xboxát a kiskereskedőhöz, mert szerintük(!) megkarcolta audio CD-jüket. Az Xbox márciusi megjelenése óta 240 hasonló esetet regisztráltak.*" (Ez tényleg elég nagy szám. Eladtak egy olyan félmilliót a szigetországban, és minden kétezredik "karcolta" a CD-t.) Szerintem egész egyszerűen csak arról van szó, hogy valami ázsiai gengszterek lenyúltak egy tétel Xboxot, ami az olvasó mechanikus hibája miatt fennakadt a gyári minőségellenőrzésen, és egy raktárban várt a bezúzásra, aztán becsempészték Japánba, és saját csatornáikon keresztül forgalomba hozták. (Ez meg nem hír, nálunk biztonsági őrök loptak már fél repteret is!) Szóval inkább itt az ideje elénekelni a Microsoft által újraszövegezett Internacionálé refrénjét ("*Ez a karc lesz a végső...*"), aztán hagyni ezt a marhaságot. Az Xbox nem karcol semmilyen adathordozót**

2. Nagyobb GBA teszteket!!!

**Pszt! Ne kiabálj! Még elsöpör minket a népharag!**

3. A Tudatlanságotok fáj. (Bocs.) Az egyszerűen hihetetlen, hogy egy PC-vel foglalkozó újság (Gamestar) tudósít arról, hogy a Dead or Alive 3-ból 1.000.000 db kelt el, ti meg nem! (jólvan kicsit XBOXos is.)

**Restelljük magunkat. (De tényleg!) Grathet meg is korbácsolom, ha esetleg betéved a szerkesztőségbe. Mindenesetre nem tudom, hogy az miért jó, ha egy PC-s újság Xbox eladási adatokkal szórakoztatja az olvasóit. Ööööm, na nézzük csak... ez jó is lesz:** "A Blizzard bejelentette, hogy "aranyra ment" a Warcraft III (vagyis kezdik a préselését), és július 3-án mindenhol kapható lesz a boltokban." **Hát ez ugyan nem kimondottan konzolos esemény, viszont ebben a pillanatban lőttem az IGN-en, holnap megyünk nyomdába - ki van zárva, hogy ezzel a hírrel bármilyen nyomtatott média megelőz bennünket, nemcsak hogy a magyar piacon, de világszerte! Ma is megdolgoztunk a pénzünkért: nemcsak visszaszereztük átmenetileg elvesztett hazai pozícióinkat, de újakat is szereztünk, egyenesen a nemzetközi porondon! Most már egyszerűen annyira frissek vagyunk, hogy az Edge-nél már csomagolnak is... :-)**

Ezt elkerülve közlöm veletek, hogy készül csak XBOXra a Dead or Alive:Xtreme Beach Volleyball.

**Köszi. Tök jó, hogy csak férfi karakterek lesznek benne, és talán ez lesz a legvéresebb DOA a világtörténelemben! (Van egy trailer róla a CD-n, ha meg tudod nézni, majd írd meg, milyen volt.) :-)**

4. Hogy csináljátok a képeket? (Mert nem fényképezővel, az tuti.)

**Végszükség esetén letöltjük őket a Gamestar honlapjáról, de egyébként van pár PC-s videókártyánk normál videóbemenettel, a továbbiakban pedig méret beállít, F3 megnyom, kép a vinyón. Vári Zoli egyébként különös, istenadta tehetséggel rendelkezik, hogy megállítson egy adott játékot, és akkor nem kell tökörésznünk az interlace kitakarításával sem. (Cserébe 10 gigányi helyet foglalnak a képei az egyoldalas cikkeihez. Valamit valami-ért...)**

5. Éljen az XBOX!!!

Na csá! Darth Vader

**Ennyit mára a tudomány és technika világából, sziasztok, júliusban ugyanitt!**

## PLAYNEXT

## STUNTMAN (PS2)

AZ E3 EGYIK LEGJOBB JÁTÉKÁBAN APRÓ DARABOKRA ZÚZZUK A VILÁG AUTÓIPARÁT





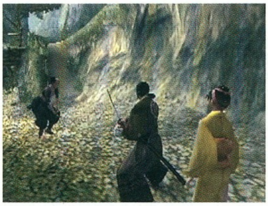
## PIKMIN (GC)

E.T TÖRTÉNETÉNEK ÚJRAGONDOLÁSA MIYAMOTO-SZAN SZEMÉVEL

## GT3 CONCEPT (PS2)

EGY ÚJABB OK, AMIÉRT A GRAN TURISMOT NEM LEHET MEGUNNI





## WAY OF SAMURAI

A SZAMURÁJ ÚTJA RÖGÖKKEL ÉS LEVÁGOTT FEJEKKEL VAN (LESZ) TELI...

**Keresd július 19-től az újságárusoknál!**


**Szerkesztőség**
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Végh György

**A szerkesztőség címe:**
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

**Kiadó**
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

**A kiadásért felel:**
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

**Hirdetésfelvétel**
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

**Külföldi hirdetésfelvétel:**
**Terjesztés**
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

**Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:**
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

**Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:**
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

**Előfizetési díj a kiadónál:**
fél évre: 4482 Ft ,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

**Montírozás és nyomás:**
Veszprémi Nyomda Rt.





ISSN 1586-6823


Minden hónapban teljes játékkal !
PC-GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák


NINTENDO
GAMECUBE™
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel: 23/337-196
Az élet egy játék.
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com